VII

Конспективное изложение книги

Составитель:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Кристофер Кобар (Преданные), Грег Штольц (Наследники падшего города), Чак Вендиг (Спящие) при поддержке Уилла Хайндмарча

Сеттинг **Vampire: the Requiem** вдохновлён образами **Vampire: the Masquerade**

Vampire: the Masquerade придуман Марком Рейн•Хагеном

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Уилл Хайндмарч

Редактор: Scribendi Editorial Services

Арт-директор: Паулина Бенни

Дизайн книги: Паулина Бенни

Внутренние иллюстрации: Эвери Баттеруорт, Кэти Уилкинс, Роберто Марчези, Майкл Гейдос, Дрю Такер, Томаш Жедрудек и Жан-Себастьян Россбах

Передняя обложка: Дарен Бэдер

Вступление

Давайте начистоту. В этой книге, как и в любом другом дополнении к **Vampire: the Requiem**, вы не найдёте единственного “канонического” ответа на вопрос о тайнах VII. Эта книга лишь предлагает три *вероятных* объяснения сущности этого ковенанта – включая те вариации, в которых VII ковенантом не является вовсе.

Более того, эти три варианта во многом противоречат друг другу, и если вы захотите совместить их в одной игре, вам придётся как следует потрудиться. Учтите, что вы можете объявить все эти варианты простыми легендами или далёкими отголосками правды. Возможно, они достоверны от начала и до конца – но возможно, они правдивы лишь в метафорическом смысле. Иными словами, перед вами – подробный сборник идей, подкреплённых игромеханикой, но не окончательный ответ на вопрос о природе VII.

И кстати: учтите, что некоторые из этих идей будут вносить лёгкие изменения в уже существующие элементы сеттинга вроде истории Ордо Дракул. Знайте, что вы не обязаны принимать эти изменения. Они показывают лишь то, каким *может* выглядеть ваш Мир Тьмы. Возможно, все эти сведения – лишь очередной обман, придуманный самими членами VII.

За кулисами

В этой книге будут представлены три основных легенды, объясняющих роль и природу VII. Возможно, вам будет интересно узнать, какие цели ставили перед собой авторы этих историй.

Грег Штольц: Араниты

Ирония заключается в том, что за время работы над книгой я придумал ровно семь вариантов этого ковенанта.

В первом VII был организацией, собранной из потомков семи правителей Ирема. В другом члены этого ковенанта оказывались вампирами, попытавшимися провести диаблери над демонами, однако в итоге поддавшимися воле собственных жертв. В третьем они были королями династии Меровингов, выполняющими священную миссию по истреблению всех Сородичей.

В четвёртом ковенант состоял из безумных вампиров, считавших, что они могут стать смертными только после того, как на земле не останется ни одного другого Сородича. Я хотел наделить их богатым набором Практик, которые бы отражали сущность их убеждений. Был ещё вариант, в котором тёмные духи объединялись с вампирами из двух вымирающих кланов, которые в результате образовывали своеобразный гибрид из вампиров и духов. Победить их можно было лишь с помощью диаблери.

Шестой вариант изображал VII как организацию диаблериков, практикующих достаточно жуткую форму кровавой магии. И наконец, был вариант с вымирающим кланом из древней Гоморры, который завидует современным вампирам и хочет их уничтожить, чтобы самостоятельно править миром.

Как видите, в конечном счёте мы скомбинировали все эти идеи и получили Наследников падшего города, которых вы увидите уже в первой главе.

Кристофер Кобар: Преданные

Хотя в основной книге правил VII изображался как ковенант, состоящий из чудищ и бугименов, моё внимание привлекли указания на их организованность и наличие общей культуры. Кем бы ни были эти вампиры, в конечном счёте они просто обязаны были оказаться одной семьёй. Более того, их явно переполняло чувство праведной мести. Они верили в значимость своей деятельности, в возвращение легендарных королей прошлого, в важность мистических символов.

Я сразу подумал, что эти вампиры должны считать войну против других Проклятых чем-то личным. В моей истории таким мотивом стало предательство, боль от которого, в глазах VII, лишь усиливается от того, что другие вампиры забыли о собственном преступлении.

Чак Вендиг: Спящие

Мне всегда казалось, что самая страшная из реалий **Vampire** заключается в потере контроля. Вампир может верить, что всё ещё управляет собственными желаниями, поступками и даже мыслями, однако внешние факторы постепенно захватывают контроль над его поведением. Мне захотелось изобразить VII не в качестве ковенанта, а в виде программы ментального подчинения, заставляющей вампиров совершать действия, которые они даже не запоминают. В моей истории вопрос “Что если они прячутся среди нас?” сменяется другим, куда более страшным: “Что если *я* прячусь среди них?”



И ещё один вариант:
Козёл отпущения

Этого ковенанта не существует. Он выдуман Примогеном, Князьями, старейшинами или даже отдельной политической фракцией, стремящейся сбить многочисленных исследователей с толку. Кто бы ни выдумал миф о существовании VII, он надеялся скрыть следы преступления, совершённого его собственными людьми – и ему это удалось.

Хотя такой ход может подарить вашей истории неожиданный поворот, учтите, что игроки едва ли обрадуются такой новости, если потратят на поиски VII несколько долгих игровых встреч. Будьте осторожны.



Название

Одна из главных загадок, касающихся этого ковенанта, заключается в значении самого символа VII. И хотя существует немало предположений, гласящих, что этот символ состоит из *букв*, а не цифр, многие Сородичи связывают легенды о VII с различными нумерологическими традициями.

Например, человеческий глаз способен увидеть на небе лишь семь крупных небесных тел: Луну, Солнце, Меркурий, Марс, Сатурн, Венеру и Юпитер. Длительность лунных фаз составляет около семи дней.

Вавилоняне делили небо и землю на семь священных частей. Они же считали, что Древо жизни располагает всего семью ветками. Вероятно, по этой причине классические зиккураты имели по семь ступеней.

Многие жители древнего мира, включая греков, считали, что в мире встречаются семь разных климатов.

В религиях и магических традициях по всему миру цифра семь повторяется с удивительной регулярностью. В частности, египтяне связывали число семь с бессмертием, а первая строка Торы содержит семь букв. И да, это может иметь значение, учитывая, какую роль Каббала приписывает цифрам.

Христианам – как, впрочем, и игрокам **Vampire: the Requiem** – известно семь смертных грехов и семь небесных добродетелей. У Апокалиптического зверя семь голов.

Рим и Иерусалим возведены на семи холмах. Японский кодекс бушидо построен на семи принципах. В радуге семь цветов. Древний мир знал лишь семь чудес света. В некоторых восточных учениях человечество должно пройти семь стадий божественной эволюции.

Хотя обычно цифра 7 ассоциировалась с удачей, в галисийской и португальской мифологии считалось, что седьмой сын мог родиться оборотнем – или, реже, вампиром.

Наконец, согласно некоторым учениям, в дополнение к четырём сторонам света и двум вертикальным направлениям – вверх и вниз, – человек может двигаться внутрь, познавая себя через “седьмое направление”.

Глава первая:
Наследники падшего города

Тысячи лет назад великий король **Аран** предался пороку. Забыв о чести и справедливости, мудрости и достоинстве, он посвятил свою жизнь капризам, похоти и чревоугодию.

Перепробовав все наслаждения мира, он начал сходить с ума от желаний, которые был не в состоянии удовлетворить. Ему было нужно вкусить чего-то поистине сверхчеловеческого. И такая возможность ему представилась.

Одной ночью в его город пришёл незнакомец, который дал королю попробовать его крови. Восторженный и счастливый, король предложил незнакомцу остаться с ним на какое-то время, а спустя ещё несколько ночей предоставил ему место во дворце. Вскоре незнакомец позвал к себе и свою родню, которая также могла укрыться в тёмных покоях дворца и начала делать всё, что было ей по душе.

Когда к королю пришёл его сын **Таршад**, встревоженный кажущимся безумием своего отца и властителя, Аран впал в состояние неслыханной ярости и приказал бросить сына в темницу. Тогда к королю явился и другой его сын, **Ишоаб**, который попробовал заступиться за брата. Король уже собирался бросить в застенок и его, однако Ишоаб оказался хитрее и вовремя извинился как перед отцом, так и перед незнакомцем, против которого он держал свою речь.

Третий сын, **Джепшиель**, известный во всём королевстве как грозный воин, долгое время хранил молчание. Он не вступился ни за Таршада, ни за Ишоаба, однако когда незнакомец в очередной раз пировал в покоях его отца вместе со всей своей окаянной роднёй, Джепшиель собрал лучших воинов королевства и приказал перебить всех незваных гостей до единого.

Многие пали той ночью, но сам незнакомец выжил – во многом благодаря своим нечеловеческим силам. Что ещё хуже, отец проснулся от криков и звуков битвы, и когда он увидел, что наделал его воинственный сын, рассвирепевший король приказал заключить его в самый мрачный застенок, где лучшие палачи города смогли бы подвергать его ужасающим пыткам изо дня в день.

Спустя несколько ночей Ишоаб – единственный из братьев, кому удалось остаться на свободе – втайне пришёл в застенок к Таршаду и Джепшиелю и поделился с ними своим секретом. Он заявил, что в одну из последних ночей на него снизошло видение, в котором невидимый собеседник пообещал ему, что трое братьев смогут спасти свой город – но лишь заплатив великую цену.

Голос сообщил Ишоабу, что если все трое братьев принесут перед богами клятву нести захватчикам своё возмездие до тех пор, пока на земле не останется ни одного из них, они обретут свободу, а их великий город вернёт себе потерянное величие. Увы, перед этим сам город – каким он стал в последнее время – будет уничтожен. Братьям придётся основать его вновь, хотя в этом им будут благоволить сами боги.

Братья принесли эту клятву, и стоило им произнести заключительные слова, весь город охватили толчки сильнейшего землетрясения. Братья сбежали через образовавшиеся провалы и бреши, и город обрушился у них за спиной.

Тысячи лет спустя этот город станет частью другой известной легенды, в которой его назовут Гоморрой. Было ли это подлинным именем города или более поздней выдумкой, неизвестно.

Великие тяготы

Пять долгих лет братья скитались по миру, надеясь собрать людей и сдержать свою клятву. В конечном счёте они осознали, что просто не смогут выследить и убить всех

виновников своего бесчестья. Тогда они взяли жён, воспитали сыновей и настояли на том, чтобы те дали такую же клятву.

Ещё спустя несколько десятилетий двое из сыновей – Ишоаб и Джепсиель – умерли, а Таршад исчез после того, как начал искать магического просветления. К счастью, их собственные сыновья уже могли сами выполнять клятву, данную их отцами. Многие из них стали торговцами. Другие странствовали со своей роднёй по всему свету, втайне выслеживая кровососущих чудовищ и нанося им удар за ударом.

В этим странствиях и невидимых войнах минула тысяча лет. За это время потомки Арана и его сыновей узнали, что в мире хватает и других тварей, помимо тех человекоподобных хищников, которые были виновны в падении королевства. Но что важнее, они узнали мистические секреты этого мира, и многие из подобных секретов помогали им в вечной борьбе с чудовищами.

Первый из этих секретов потомки Арана узнали в пустынях Северной Африки, в многоколонном граде **Ireme**. Владыки этого города поклонялись тёмному богу **Шаддашу**, скрывавшемуся в самом сердце Ирема и помогавшему своим почитателям достичь власти и процветания.

Второй секрет Араниты раскрыли по прибытии в Рим, когда обнаружили существование **Камарильи** – не просто организации или клики чудовищ, а настоящей империи Проклятых. Происки Камарильи привели к гибели многих потомков Арана, но и они не остались в долгу. Араниты объединились с вестготами, а затем и татарами, и хотя приписать свержение Камарильи исключительно деятельности Аранитов было бы непростительным преувеличением, они внесли немалый вклад в уничтожение величайшей организации кровососов в истории.

Самый грязный, третий секрет Аранитов заключается в том, что Ишоаб не умер. Ещё до того как он рассказал своим братьям о пророческом сновидении, он явился к вампиру, подчинившему его отца своей воле, и попросил его о прощении. Хотя вампир не поверил в благие намерения Ишоаба, он рассудил, что подчинить принца наряду с королём будет удобнее, чем действовать лишь руками одного Арана.

Он напоил Ишоаба собственной кровью, наделив его долголетием и оккультными силами. После уничтожения города Ишоабу пришлось самому искать новых доноров, и вопреки всем опасностям, ему удавалось находить новые источники крови на протяжении двух тысяч лет.

Разумеется, он не мог делать это один. Он скрывал своё проклятое наследие от потомков обоих братьев, однако его собственные дети знали, какими силами наделяет его кровь вампиров, и долгие века помогали ему поддерживать своё мистическое могущество.

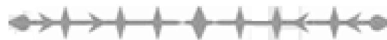
Не стоит и говорить, что эта история не могла окончиться благополучно.



Две тысячи лет?

Некоторые Араниты до сих пор сомневаются в том, что Ишоаб мог просуществовать две тысячи лет, подпитывая себя кровью пленённых Сородичей. Согласно их предположениям, сам Ишоаб умер задолго до столкновения с Камарильей – однако успел основать династию гулей, которая правила его родословной на протяжении долгих веков.

С другой стороны, хватает и Аранитов, которые считают Ишоаба поистине исключительным смертным. Конечно, в этой истории легко усомниться, однако возможно, что Ишоаб был столь эффективен в поимке и истреблении кровососов именно потому, что они его недооценивали.



Предательство

Когда Сородичи Камарильи узнали секрет Ишоаба, они раскрыли его потомкам двух других братьев. Хотя поначалу они не верили словам своих древних врагов, в конечном

счёте им пришлось признать их правоту. Они обратились против Ишоаба и его верных слуг, и тогда Ишоаб сам переметнулся к римским вампирам. Он обменял сведения о других Аранитах на Витэ, и многие наследники падшего короля погибли из-за его предательства.

К счастью, среди них появился новый лидер – мудрая и решительная воительница **Аншуара**. Зная, что её династия обречена на гибель без помощи новых союзников, она отправилась в пески Северной Африки и проникла в самое сердце Ирема, где всё ещё прятался демонический бог Шаддад.

По стечению обстоятельств, Шаддад в те годы переживал не лучшие времена. У него хватало своих врагов в самом Иреме Многоколонном, и эти враги собирались обрушить на город несчастья, которых не довелось испытать даже многострадальной Гоморре.

Демон не просто обещал своё покровительство Аншуаре – он *умолял* её помочь защитить город, в котором он обитал. Взамен он обещал наградить Аранитов силой, которых не видел ещё ни один Сородич.

Не видя другого выхода, Аншуара дала согласие. Она стала женой Шаддада, и он проник в её тело, слившись с лидером Аранитов в единую сущность. Так Араниты стали своеобразными отражениями своих заклятых врагов. Они стали вампирами, но приобрели силы, которые не были известны Сородичам ни того, ни более позднего времени.

После этого Араниты смогли заманить чудовищных воинов Камарильи в Ирем, после чего Шаддад разверз землю, заставив её поглотить Ирем вместе с вампирами.

Тёмные века

Благодаря обретённым силам, в последующие годы Аранитам удалось проникнуть в уцелевшие города Камарильи, где они впервые начали оставлять послания будущим жертвам. Отправляя очередного вампира в загробный мир, они наносили на стены знак, изображающий Многоколонный Ирем, обрушивающийся в пропасть.

Хотя это послание служило угрозой, метафорически означавшей, что скоро земля поглотит Сородичей так же, как она поглотила Ирем, не все чудовища Камарильи обладали ключом к расшифровке послания. Большинство вампиров восприняли его как загадочный нумерологический символ, связанный с римскими цифрами V и I.



Увидев, что конец Камарильи близок (в первую очередь из-за личных дрязг между самими Сородичами, но отчасти и из-за удачной кампании *Семерых*, как их начали называть римские Проклятые), Шаддад попытался соблазнить Аранитов властью. Он начал внушать им желание занять место Сородичей в ночном мире.

Не видя другого способа побороть демона, Аншуара отправилась в недра Ирема, погребённого глубоко под песками Северной Африки, и погрузилась в торпор – или подобное ему состояние. Так или иначе, с тех пор Араниты освободились от влияния демона, однако утратили и величайшего из своих лидеров.

Ахуд

Араниты

Твой сир уже убил тебя. Я здесь только затем, чтобы закончить его работу.

Сила Шаддада всё ещё защищает потомков Арана, которые иногда именуют себя Ахудами. Любые попытки прочитать разум Ахуда приводят к тому, что экстрасенс просто видит знак VII или образ печати, которая не даёт некому пленнику вырваться на свободу (речь, безусловно, идёт о Шаддаде, дремлющем под песками Северной Африки). Если экстрасенс добивается исключительного успеха, он чувствует либо стремление Шаддада обрушить свой гнев на своих истязателей, либо отчаянные метания Аншуары, пытающейся найти более надёжный способ защитить свой род. Ясновидец не понимает, чьи именно грёзы он видит, и может приписать их самому Араниту. При этом он чувствует необъяснимый ужас от соприкосновения с нечеловеческим разумом этих существ и должен пройти проверку Решительности + Самообладания. В случае провала экстрасенс получает умеренное отклонение.

Араниты не провоцируют и не чувствуют Метки хищника, хотя смертные и другие Ахуды могут засечь их посредством Потустороннего чувства. Каждый Аранит обладает врождённым Потусторонним чувством, связанным с поиском вампиров.

Ахудов невозможно диаблеризовать, поскольку в момент Окончательной смерти их души отходят Шаддаду. Трудно сказать, что происходит с ними в этом посмертном заточении, но иремитский демон явно имеет свои планы на души Ахудов.

С другой стороны, Ахуды не получают никаких бонусов, когда совершают диаблери. Они испытывают экстатическое наслаждение от убийства другого вампира, однако для них диаблери остаётся именно оригинальной формой расправы – и ничем больше.

Наконец, кровь Аранитов не вызывает зависимости, не создаёт Винкулума и не способна насыщать гулей. Тем не менее, Обращение Аранитов проходит по тем же оккультным законам, что и сотворение других Проклятых.

Создание персонажа: Хотя классическими характеристиками Ахудов считаются Физические Атрибуты и Навыки, многие из них используют для борьбы с вампирами как Ментальные, так и Социальные характеристики. Тем не менее, кандидаты, специально отобранные Аранитами для выполнения опасных заданий, обладают низкой Внушительностью, а нередко и пониженным Интеллектом – во избежание неподчинения на передовой. Последнее может компенсироваться высокой Сообразительностью, но это необязательно.

По древней традиции Араниты почти всегда осваивают Преимущество *Боевое изящество*.

Лучшие Атрибуты: Сила или Сообразительность

Клановые Дисциплины: Стремительность, Затемнение, *Престанция*

Слабость: Араниты не могут осознанно причинять друг другу какой-либо вред. Если противник пытается выпытать из них сведения о других представителях клана, они буквально не способны издавать членораздельные звуки – даже если искренне этого хотят. Если Аранит знает, что определённое действие поставит его соклановца под удар, он не сможет заставить себя это сделать. Другое дело, что Араниты могут косвенно повредить представителям своей древней династии, если не будут понимать, что действуют против них.

Кроме того, Араниты всё ещё чувствуют невидимое присутствие Шаддада в собственных душах. Когда персонаж проваливает бросок на дегенерацию и проходит проверку на получение отклонений, он получает штраф -1.

В дополнение к этому, если Ахуд произносит, пишет, слышит или читает имя Шаддада, он привлекает к себе внимание демона, получая штраф -2 к проверкам сопротивления безумию до окончания сцены.

Родословные: Существует лишь три небольшие семьи, отколовшиеся от основной части клана.

• Британская династия **Рексрот** изучает таинственные места, связанные с миром духов. Её представители твёрдо верят, что это может помочь им освободить Аншуару, а вместе с ней и весь клан от влияния демона.

• Североафриканская родословная **Дуния** разыскивает с той же целью руины Ирема, покоящиеся где-то в песках их мистической родины.

• Североамериканские **Става** ведут кочевой образ жизни, выслеживая Сородичей, путешествующих между доменами Проклятых.

Престанция

Престанция (от латинского слова, означающего “господство” или “совершенство”) повышает физические способности Аранита, позволяя ему двигаться с большей точностью, скоростью и координацией. Вкладывая по одному очку Витэ за сцену, вампир наделяет себя бонусом к Рукопашному бою, Атлетике, Скрытности, Холодному и Огнестрельному оружию. Этот бонус равен значению самой Престанции и длится до конца сцены (после чего вампир легко может его обновить).

Единственное ограничение заключается в том, что бонус добавляется лишь к проверкам, связанным с Ловкостью. Таким образом, вампир добавит очки Престанции к проверкам Ловкости + Огнестрельного оружия или Ловкости + Скрытности, но не получит бонуса при проверке Силы + Рукопашного боя или, например, Выносливости + Атлетики.

Если вампир проваливает проверку одного из вышеупомянутых Навыков в сочетании с *Силой*, а не Ловкостью, он может отказаться от совершения этого действия. В этом случае он игнорирует результаты проверки, однако утрачивает своё действие в этом раунде. Этот эффект позволяет проигнорировать даже результаты полного провала.

Например, если Аранит попытается перепрыгнуть с одного здания на другое и провалит бросок, он успеет вовремя оценить свои шансы и задержаться на краю крыши перед прыжком.

Наконец, персонаж добавляет очки Престанции к Уклонению (в этом случае Защита вампира удваивается и уже затем дополняется уровнем этой Дисциплины).

Новые Практики

Миллиметраж
(Ясновидение ••, Престанция ••)

Вложив очко Витэ и объявив Уклонение, вампир получает удвоенную Защиту от *каждой* атаки, которую противники проводят против него в этом раунде.

Освоить Миллиметраж можно за 12 очков опыта.

Идеальное оружие
(Мощь •, Престанция •)

Вложив очко Витэ в атаку Холодным оружием, персонаж собирает самый высокий запас дайсов из следующих характеристик: Сила, Ловкость, Холодное оружие, Мощь и Престанция. Он по-прежнему ограничен использованием только одного Атрибута и одной Дисциплины, однако может выбрать те характеристики, которые у него развиты лучше.

Освоить эту Практику можно за 5 очков опыта.

Неслышный шаг
(Стремительность •, Престанция •)

Вложив очко Витэ за сцену, персонаж может передвигаться с *обычной* Скоростью, не издавая ни звука. Даже если он пройдёт в нескольких сантиметрах от микрофона, устройство не уловит никаких шумов.

Освоить эту Практику можно за 5 очков опыта.

Аранитское чародейство

Хотя Аранитское чародейство известно в основном членам VII, ничто не мешает узнать его тайны и другим Проклятым. Несмотря на историческую связь с Аранитами, Дисциплина считается внеклановой и осваивается по цене 7 очков опыта на каждый уровень чародейства. Каждый ритуал стоит по 2 очка опыта за уровень (например, ритуал третьего уровня будет стоить 6 очков опыта). При повышении Дисциплины вампир узнаёт один ритуал нового уровня бесплатно.

Для использования Аранитского чародейства персонаж должен наполнить котёл 10 пунктами человеческой крови и 5 пунктами Витэ – не обязательно своего. Затем ему предстоит нанести на котёл символ своего ковенанта, вложить очко Воли и призвать дремлющего Шаддада проснуться, чтобы наделить его своим покровительством.

Для этого он проходит проверку Внушительности + Оккультизма + Аранитского чародейства. Клановое проклятие Носферату при этих бросках игнорируется.

Каждый бросок отражает час ритуальных воззваний. Всего персонажу следует накопить сумму успехов, равную уровню ритуала.

Ритуалисту могут помогать и другие вампиры, сведущие в чародействе. В этом случае они тоже вкладывают по очку Воли, и их успехи добавляются к проверке основного ритуалиста.

Проведение ритуалов в местах, посвящённых Шаддаду (наподобие тайных храмов Ирема) добавляет модификатор от +1 до +4. Сильный голод или наличие отвлекающих факторов может налагать на проверки ритуалиста аналогичный штраф.

Инициация
(ритуал первого уровня)

Вопреки популярному мифу, далеко не все Проклятые считают Ахудов своими врагами. Не стоит и говорить, что большинство вампиров не знают об Аранитах или не верят в их существование, но порой Сородичи из других кланов решают присоединиться к VII по своим личным причинам.

В этом случае вампир, желающий стать частью ковенанта, должен по доброй воле залезть в котёл, отмеченный знаком Шаддада и наполненный кровью смертных и Витэ Сородичей.

После этого действующий член VII должен провести ритуал, символизируя рождение нового Аранита. В случае успеха неофит получает доступ к Престанции (и может осваивать её как клановую Дисциплину), защиту от диаблери (в случае Окончательной смерти его душа отходит Шаддаду вместо того, чтобы раствориться в душе убийцы) и сопротивление чтению мыслей (любой ясновидец, пытающийся прочесть мысли такого Сородича, видит знак VII).

С другой стороны, отныне вампир сам не сможет совершать диаблери и вредить Аранитам. Верно и обратное: после инициации в ковенант он не станет жертвой других Аранитов.

Наконец, персонаж начинает слышать шёпот Шаддада. Проверки на получение отклонений отныне будут проходить со штрафом -1.

Обратите внимание, что такой Сородич всё ещё провоцирует Метку хищника и способен создавать гулей, связывать себя Винкулумом и вызывать у других зависимость от своей крови.

Кровавое чутьё
(ритуал первого уровня)

Проведя этот ритуал, вампир будет знать, где находится его Витэ. Например, если он напоит своей кровью гуля, он будет интуитивно чувствовать, где находится этот гуль. Если он зальёт свою кровь в бутылку, он будет знать, в чьих руках она оказалась. Некоторые представители ковенанта специально создают ложные артефакты, заставляя обычных Сородичей изучать их в попытке узнать “тайны VII”. Подобные артефакты служат идеальными маяками для ударных отрядов VII.

Описанный эффект распространяется только на те очки Витэ, которыми вампир обладал в момент проведения ритуала.

Проклятие драугра
(ритуал второго уровня)

Этот ритуал способен воздействовать только на обычных Сородичей, не прошедших инициацию в VII. Жертву насильно погружают в котёл, где она впадает в глубокий торпор на количество дней, равное своей Силе крови. После этого она приходит в себя, практически ничего не помня о событиях, предшествующих ритуалу.

Как только она сталкивается с другими вампирами и проходит проверку на Метку хищника, вне зависимости от результатов она автоматически впадает в безумие.

Обычно члены VII используют этот ритуал для того, чтобы сразу по его окончании отвезти жертву в местный Элизиум или оставить её на пороге чужого убежища.

Голодный кинжал
(ритуал второго уровня)

Бросив в котёл с кровью медный кинжал, Аранит наделяет его способностью высасывать кровь из жертвы подобно самим вампирам. При каждом ударе кинжал будет лишать вампиров одного очка Витэ. Смертным это наносит +1 очко летального урона.

Эффект длится на протяжении нескольких ночей, число которых равно полученным успехам.

Воссоздание образа
(ритуал третьего уровня)

Аранит навсегда восстанавливает своё отражение на зеркальных поверхностях. Тем не менее, его изображение на видеозаписях по-прежнему размывается, если только он не вкладывает очко Воли по обычным правилам.

Древнее обличье
(ритуал третьего уровня)

Ритуалист наделяет другого Сородича, состоящего в ковенанте (но не обязательно Аранита) обликом самого Шаддада. С этого момента окружающие будут обязаны проходить проверку Решительности + Самообладания всякий раз, когда они взглянут на лицо Проклятого. Провал заставляет жертву в ужасе бежать прочь и лишает её очка Воли. Успех налагает штраф -2 на проверки Ротшрека, но позволяет действовать в соответствии со своей личной волей. Исключительный успех позволяет избежать каких-либо штрафов.

Если жертвы видят лицо такого вампира в отражении или на видеозаписи, эффект утрачивает свою силу.

Ритуал действует на протяжении нескольких ночей, число которых равно полученным успехам.

Грешная кожа
(ритуал четвёртого уровня)

Жертву – будь она человеком, гулем, Сородичем или даже обычным трупом – кидают в котёл с кипящей кровью. По окончании ритуала её кожа всплывает на поверхность, а жертва (если она жива) получает восемь очков летального урона.

С этого момента на протяжении нескольких недель (равных полученным успехам) ритуалист или даже другой персонаж может носить кожу жертвы, фактически приобретая её черты, размер и любые физические особенности. Если смертный залезет в кожу вампира, он будет провоцировать Метку хищника (как, впрочем, и Аранит). Если вампир заберётся в кожу смертного, окружающие также будут считать его смертным.

Персонаж получает +5 дайсов к попыткам выдать себя за жертву. Он не получает никаких дополнительных характеристик, если только жертва не обладала Сногсшибательной внешностью – в последнем случае персонаж получает и её.

Мало кому из Аранитов об этом известно, однако вампиры, пользующиеся этим ритуалом, оставляют отпечатки пальцев собственной жертвы. Что ещё менее очевидно, сканеры глаз выявляют сетчатку самого вампира. Таким образом, при анализе данных некоторые из окружающих могут заметить несоответствие между глазами и пальцами протагониста. Впрочем, не стоит и говорить, что подобное происходит необычайно редко.

Мантия демона
(ритуал пятого уровня)

Вампир погружает в котёл своё облачение, будь это настоящая мантия или простая куртка. По окончании ритуала эта одежда приобретает новое свойство: всякий раз, когда против одетого в неё персонажа будет использоваться магия любого вида, противник будет получать очко аггравированного урона.

Рассказчик вправе решить, какие Дары, Дисциплины или другие мистические способности не относятся к категории “магии”. Как только мантия сработает пять раз (то есть нанесёт пять очков аггравированных повреждений), эффект потеряет силу.

Кара Шаддада
(ритуал пятого уровня)

Этот ритуал проводят лишь те Араниты, которые знают, что в скором времени им предстоит столкнуться со смертоносным противником. Как только вампир завершает ритуал, его эффекты остаются в силе до конца его дней.

Когда вампира убивают, противник, нанёсший смертельный удар, получает урон от пламени в объёме полученных ритуалистом успехов. Вампирам такое пламя наносит аггравированный урон. Кара настигает жертву вне зависимости от расстояния, хотя Сопротивление позволяет смягчить урон по обычным правилам.

Кроме того, если убийца выживает, он получает умеренное отклонение или усугубляет одно умеренное до тяжёлой стадии. Отклонение проходит лишь после того, как ему удаётся избавиться от полученного урона. Наконец, в момент получения повреждений убийца проходит проверку Ротшрека со штрафом -3.

Все, кто видят подобную кару в действии, также должны пройти проверку Решительности + Самообладания со штрафом -5. В случае провала они тоже получают новое отклонение или усугубляют старое. Отклонение исчезает спустя 7 дней за вычетом Решительности жертвы.

Цель и культура

Учитывая, что предназначением ковенанта до сих пор остаётся уничтожение всех вампиров, нетрудно предположить – и предположить справедливо, – что многие Араниты искренне задаются вопросом, насколько им нужно рисковать своей вечной жизнью ради восстановления некого легендарного города из полузабытых мифов.

Как “Семеро” преодолевают этот неотъемлемый недостаток своего ковенанта? Они принимают в свои ряды тех, для кого больше нет пути назад. Отстранившихся, на которых местный Князь объявил охоту. Фанатиков из Ланцеа Санктум, верящих, что у вампиров действительно есть божественное предназначение. Еретиков Колдовского круга, считающих, что Праматери нужна только горстка самых достойных потомков. Экспериментаторов Ордо Дракул, считающих, что вампиризм можно преодолеть только “хирургическим методом” – вырезав всех остальных.

Они принимают гулей (обычно вместе с домиторами, поскольку потомки Арана не способны подпитывать гулей собственной кровью). Они обращают смертных охотников, согласных расстаться со своей человеческой жизнью, чтобы обрести мистические способности и сражаться с вампирами уже на равных.

Наконец, в каждый отдельный век существуют двадцать почтенных Аранитов, известных как Искатели. Эти Сородичи собирают данные о смертных потомках Арана и передают найденную информацию тем членам ковенанта, которые в настоящий момент находятся ближе всего к обнаруженному потомку. Получив сведения, Араниты связываются со своей смертной роднёй и предлагают им стать частью грандиозной перестановки сил во всём мире. Некоторым они даже предлагают самим пополнить ряды Аранитов или стать гулями других Сородичей, состоящих в VII (хотя последнее происходит достаточно редко).

Кроме того, идеология ковенанта построена на принципе религиозной войны. Араниты верят, что они выполняют миссию, данную им самим Богом. Когда они нанесут удар последнему кровососу, настанет блаженный Шаббат – вечный отдых, который, по мнению различных идеологов ковенанта, будет выражаться в возвращении смертности, обретении новых сил, переходе к загробной жизни в раю или другом божественном вознаграждении. Многие Араниты искренне просят Бога (или Праматерь, или другую религиозную фигуру) дать им возможность самим убить последнего Сородича на земле.

Маскарад

Некоторые из молодых Аранитов задаются вопросом, почему бы им не разрушить иллюзию Маскарада и не решить проблему руками смертных. В конце концов, нарушение Маскарада всегда оставалось главной фобией Проклятых.

Отвечая на этот вопрос, прежде всего стоит признать, что Араниты действительно подрывают Маскарад куда чаще других Сородичей. Многие из них открыто сотрудничают с охотниками, хотя поначалу скрывают от них свою истинную сущность. Например, они могут представиться федеральными агентами, ангелами, инквизиторами, тамплиерами или выходцами из Атлантиды – причём у них хватает мистических сил и ресурсов, чтобы подкрепить многие из своих заявлений делом. Если охотники захотят посмотреть на тайный аванпост Атлантиды, вампиры вполне могут это обеспечить, сопроводив их к себе в убежище, в ритуальную комнату или святилище Ирема.

Иногда охотники оказываются умнее и начинают сомневаться в словах вампиров. Тогда Араниты заявляют что-нибудь вроде: “*Простите, что недооценили вас. Мы боялись, что вы не поверите, если мы назовёмся потомками Меровингов, и потому выдали себя за правительственных агентов. Рады, что вы оказались умнее! Теперь к делу…*”

Наконец, если – или когда – охотники узнают правду, Араниты либо натравливают на них местных Проклятых (с помощью одного-двух фактов, скормленных местным гулям

или вампирам), либо попросту Обращают самых ценных охотников и избавляются от остальных.

Наконец, хотя это может показаться удивительным, охотники часто мыслят на прагматическом уровне. Многие из них готовы заключить сделку с “доброжелательными вампирами” и бороться бок о бок с куда более бесчеловечными извергами. Если нет, Араниты прибегают к одному из двух вышеупомянутых способов.

Но невзирая на всё, что было описано выше, большинство Аранитов стараются не нарушать Маскарад открыто. Прежде всего это объясняется простым инстинктом самосохранения. Те же охотники редко готовы слушать истории Аранитов о войне “правильных” и “недостойных” вампиров после того, как члены ковенанта сами нарушили все мыслимые и немыслимые законы.

Кроме того, Аранитам действительно свойственно псевдорелигиозное отношение к своей ночной жизни. Многие из них верят, что они должны сами расправиться с Проклятыми. Такова была сделка с богами, а богов обмануть нельзя.

Идеологии

Как уже говорилось, не все Араниты одинаково видят свою роль в этом мире. За долгие тысячелетия эволюции и изменений ковенант обретал и терял различные фракции, следовавшие разным идеологиям и проводившие разные операции.

Сегодня самыми популярными считаются три идеологии, образующие нечто вроде внутренних религиозных групп внутри ковенанта.

- **Наследники Гоморры** жаждут возродить древний город, обещанный им мифическими основателями ковенанта. Хотя они могут по-разному смотреть на феномен Шаббата, все они грезят лишь полным и окончательным уничтожением Проклятых.
- **Прагматики** составляют центральную часть ковенанта. Они готовы рассматривать компромиссы. Они готовы работать с Картианцами для свержения Инвиктус или с Аколитами – для уничтожения Ланцеа Санктум. Они готовы жертвовать своими принципами, если это поможет решить практическую задачу здесь и сейчас.
- **Внемлющие**, или более официально – **Внемлющие безымянному голосу**, – фанатично служат Шаддаду. Они считают, что именно он, а не сыновья Арана и даже не Аншуара, вдохнул настоящую жизнь в ковенант. Именно Шаддад наделяет их знанием Аранитского чародейства, который наводит ужас на Проклятых.

Чего хочет Шаддад? Неизвестно. Возможно, он просто безумен. Возможно, он хочет очистить мир от других вампиров, чтобы стать единственным повелителем кровососов на свете. Возможно, теория Ланцеа Санктум о божественном предназначении Проклятых не лишена зерна истины, и Шаддад пытается помешать вампирам исполнять волю Творца (или, напротив, помогает исполнять её Аранитам).

Правды не знает никто – включая, по иронии судьбы, и самих Внемлющих.

Глава вторая:
Преданные

Давным-давно в землях, когда позже станут зваться Русью, а ещё позже разделятся на Россию и Украину, жил воинственный царь Кассов. Будучи не только мудрым правителем, но бесстрашным героем, в один из самых славных дней своей жизни он сразил лесное чудовище и построил на месте своего триумфа город Козельск.

Спустя три с половиной века после смерти великого воина козельский трон достался юному царю Тимофею. Поскольку никто из соседей не претендовал на его далёкие лесные земли, царь посвятил себя грамоте и учёным наукам. Он правил мудро и справедливо, но в глубине души мечтал стать таким же великим героем, каким был его далёкий предок Кассов. Он хотел, чтобы его имя помнили ещё долгие тысячелетия.

В каком-то смысле эта мечта сбылась.

Охота на упыря

На десятый год правления Тимофею стало известно об упыре, виновном в массовом падеже скота на окраинах города. Обрадованный появлению грозного противника, победу над которым будут воспевать в преданиях и легендах, царь собрал лучших людей и отправился на охоту.

На какое-то время падёж прекратился, и к немалому сожалению царя люди заговорили об исчезновении упыря. Однако вскоре стало известно, что чудище не прекратило свои нападения, а лишь пристрастилось к новой добыче: людям.

Царь приказал своим слугам выкуривать зверя по всем окрестным лесам, а крестьянам – обыскать каждую хижину и амбар в округе. Охота продлилась более года, и в один из дней – незадолго до мнимой победы – царь встретил лесную ведьму Бабу Ягу. Он спросил её, будет ли его поход успешен, и она ответила утвердительно. Более того, она сказала, что его имя запомнят в веках, однако взамен ему придётся заплатить великую цену.

К концу года окончательно стало понятно, что упырь или сбежал из местных лесов, или погиб, забившись в какую-нибудь дыру. Царь объявил победу и закатил шумный пир.

Разумеется, это был ещё не конец.

Уговор дня и ночи

Вечером двери тронного зала открылись, и внутрь вошёл упырь. Он казался простым человеком, если не считать бледных щёк и пламенных глаз. Все смертные, кроме самого царя, тотчас забылись сном. Упырь подошёл к царю и представился Мстиславом. Он заговорил с уважением и любезностью, хотя и не стал опускаться на колено.

Мстислав заявил, что хотел бы попросить Тимофея о помощи. Он признал, что вездесущие охотники не оставили ему ни одного укромного места во всех окрестностях и что если царь не спасёт его, солнце испепелит его мёртвую плоть.

Взамен на спасение он предложил обучить царя магии и обеспечить его вечной молодостью. Ему не понадобится пить кровь смертных – лишь делать по глотку крови самого упыря один раз в лунный месяц.

Царь понял, что именно об этом моменте предупреждала его Баба Яга. Он знал, что не станет отказываться, но настоял на других услугах. Тимофей и Мстислав говорили до самой зари, и итогом их долгой ночной беседы стал Уговор дня и ночи.

Пять ключевых положений этого Уговора состояли в следующем:

- Старший член семьи Кассовичей назначается Царём и правит живыми. Старший член родословной Мстислава назначается Князем и правит мёртвыми.
- Члены обоих семей должны положить конец любым распрям и помогать друг другу при первой возможности.

• Мстислав и его потомки могут питаться кровью смертных, не принадлежащих к семье Кассовичей.

• Каждый месяц старший член родословной Мстислава должен подпитывать своей кровью Царя.

• В каждом поколении Царь может выбрать по одному члену своей семьи, которого Князь также должен обеспечить кровью и вечной молодостью.

Заключив договор, царь отвёл новоиспечённого Князя в семейный склеп и позволил ему жить здесь до тех пор, пока в Уговор не будут посвящены другие члены царской семьи. Конечно, последнее заняло немало времени, но спустя несколько лет Мстислав и его новообращённые потомки могли охотиться во всех окрестностях, не боясь мести со стороны правителя.

Тем не менее, Мстислав Обращал потомков гораздо реже, чем Тимофей выбирал себе гулей. В конечном счёте вампирам приходилось искать себе пищу всё дальше от города, потому что риск наткнуться на гулей или потомков царя рядом с Козельском становился всё больше.

Ситуация усугублялась тем, что в одну из ночей Мстислав явился к царю и сказал, что он чувствует зов посмертного сна. Прошло уже почти три сотни лет с тех пор, как Мстислав покинул мир солнца. Ему нужно было уснуть на долгие годы, возможно – даже века. Царь был напуган этими новостями, однако не мог ничего поделать.

Мстислав погрузился в торпор, назначив Князем бывшего Сенешаля, Творимира. Первые ночи казалось, что всё будет по-прежнему, однако уже вскоре до царя дошли вести, что одну из смертных женщин, принадлежащих к его династии, нашли на улице обескровленной.

Царь позвал к себе Творимира, и к его удивлению, новый Князь не стал отрицать нападения. Более того, он сказал, что для его собственной родни стало почти невозможно охотиться на людей, которые не были бы хоть отчасти связаны с кровью Кассовичей.

Царь внимательно выслушал Творимира и отпустил его. Наутро он собрал людей и спустился в склеп, где приказал отрубить голову одному из спящих вампиров. Царь выкупался в его крови и сделал несколько жизнетворных глотков. Затем он вернулся в свой тронный зал, где и оставался до ночи. Когда рассвирепевший Творимир ворвался в зал, царь сказал ему, что баланс восстановлен. Живые и мёртвые квиты и могут не беспокоиться за сохранность Уговора.

Творимир едва удержался от необдуманных действий, однако если бы он напал на царя, ему и его потомкам некуда было бы бежать. Он ушёл, и когда наступило время даровать царю и его семерым родичам свою кровь, Творимир явился на встречу. Он напоил всех, кроме царя. Когда пришло время дать свою кровь царю, Творимир извинился. Он сказал, что охотиться стало трудно, а потому он не может дать царю то, что ему так нужно.

Нет, он не отказался напоить царя кровью – просто он мог сделать это лишь через несколько дней, когда сам восстановил бы силы. Кроме того, Творимир добавил, что девушка, убитая упырём несколько ночей назад, была молода. Упырь, которого зарубили люди царя, прожил всемеро дольше. А значит, этой ночью потомки Мстислава и Творимира заберут жизни ещё шестерых человек. Но царю не следует беспокоиться, потому что именно их кровью насытится Творимир – после чего он сможет передать своё Витэ царю.

Творимир ушёл, но царь не собирался играть по правилам упыря. Он приказал своим людям найти и остановить потомков мятежного Князя, а сам отправился в усыпальницу Мстислава и поднял крышку его гроба.

В отчаянии он вцепился в руку своего бывшего друга, но кровь так и не появилась. Он укусил снова, на этот раз сильнее, однако тело было сухим. Царь уже чувствовал, как время берёт своё и его тело начинает слабеть. Воя от ужаса и беспомощности, Тимофей достал нож и вонзил его в грудь упыря. Он рассёк его плоть и вытащил чёрное сердце, после чего впился в него зубами.

Так он нашёл долгожданное Витэ, и по его телу прокатилась волна энергии и наслаждения. Чувствуя, что он получил желаемое, царь заснул в гробу убитого упыря и проспал до заката. Удивительным образом в дневной сон впали и семеро его потомков.

С наступлением темноты царь явился в тронный зал, где уже находились его потомки. Они уже поняли, что сами стали такими же, как Мстислав. Однако царь заявил, что они не могут считать себя роднёй других упырей. Творимир и его потомки предали их. Теперь они заслуживали лишь подчинения или истребления.

Царь собрал людей и отправился в склеп, где должны были находиться предатели, но подземные усыпальницы были пусты. Так началась длительная война Преданных с Проклятыми. Царь и семеро новообращённых построили новый, секретный склеп, напоминавший подземную крепость. Оттуда они проводили отчаянные набеги на других Проклятых. В конечном счёте им удалось перебить большинство Сородичей в своём царстве, однако в одну из ночей сам царь Тимофей впал в торпор от нанесённых ран. Он до сих пор покоится где-то в недрах своего тайного склепа.

Вечная охота

Преданные до сих пор охотятся на других Сородичей, хотя большей частью они ведут свою Пляску смерти, изолированную от большинства Проклятых. Многие из них верят, что когда на земле не останется ни одного другого Сородича, они смогут вновь заключить сделку со смертными и начать жить с ними в мире, следуя возрождённому Уговору.

Каждый из семи потомков царя основал свой собственный Дом – уникальный аналог клана. Междоусобицы между Домами, как правило, занимают у Преданных не меньше времени, чем охота на своих древних обидчиков.

Одна из семи династий, известная как Дом Дубровых, пала во время монгольского вторжения. Другие потомки царя Тимофея не одну сотню раз возвращались в Козельск, чтобы найти хоть какие-нибудь намёки на судьбу этих вампиров после завоевания города, однако, судя по всему, Дом Дубровых героически защищал свои исторические владения до тех пор, пока монголы не перебили всех местных Сородичей до единого.

Титулы и обязанности

Семеро (даже если технически уничтожение Дома Дубровых делает их “шестерыми”) до сих пор считают себя знатью среди вампиров. В частности, они используют внушительное количество титулов, большинство из которых связано и с сопутствующими обязательствами.

Ниже приведены только самые распространённые титулы, известные всем шести Домам Преданных.

Отецарь: Исторически этим именем называли самого Тимофея. Как нетрудно понять, титул представляет собой амальгаму слов “отец” и “царь”. По очевидным причинам, некоторые старейшины из числа Преданных избегают иронического слияния слов и используют их по отдельности, называя Тимофея царём-отцом.

В современные ночи титулом Отецаря вампиры шести Домов могут наделять своих старейшин, однако некоторые поговаривают, что Тимофей пробудился и прячется среди своих потомков. В последнем случае ему может и не понравиться, что его титул передали другим, куда более молодым вампирам.

Князь и **Княгиня:** Правитель и основатель Дома.

Голос: Прямой заместитель Князя, говорящий от его лица в отсутствие последнего. Обычно потомок самого Князя.

Безмолвный: Старейшина, погрузившийся в торпор после долгих лет успешной охоты. Преданные считают торпор временем передышки между постоянными войнами, а потому чтят Безмолвных старейшин как святых. Молодые вампиры изучают их подвиги с первых ночей. Когда Безмолвные наконец пробуждаются, на встречу с ними съезжаются все представители Дома.

Главный охотник: Старший вампир в котерии, часто находящийся ближе всех к Князю Дома. Главный охотник направляет котерию на поиск и уничтожение новых жертв. Отношения между Главным охотником и другими членами группы часто напоминают отношения между рыцарем и оруженосцами.

Пасынок: Смертный, выбранный в потенциальные кандидаты на Обращение. Пасынки служат вампирам от двух до семи лет, на протяжении которых они не должны пробовать Витэ Сородичей, чтобы не запятнать свою душу проклятием. Если по окончании этого периода смертного всё ещё не считают достойным кандидатом, его просто делают гулем. Если он проявляет себя с наилучшей стороны, Главный охотник может принять решение о его Обращении (иногда согласовав своё решение с Голосом или Князем, но иногда – ограничившись собственным мнением).

Традиции

Вероломное пиршество: Под этим названием известна своего рода священная церемония, которая длится на протяжении четырёх ночей. В эти четыре ночи вампиры реконструируют события, приведшие к нарушению Уговора и последующему Предательству.

В первую ночь вампиры похищают молодую девушку и ставят на ней печать Кассовичей, тем самым символизируя, что она принадлежит к царской семье и потому не должна пострадать от голода упырей. Затем они отпускают её и приказывают бежать. Спустя ровно час вампиры пускаются за ней в погоню, ловят и осушают до капли.

На вторую ночь они выслеживают одинокого Сородича и убивают его, чествуя месть своего царя Творимиру.

На третью ночь Преданные воздерживаются от кормления, пока до рассвета не останется всего час. После этого они выпивают кровь заранее пленённого Сородича и вырезают ему сердце. Старший представитель котерии поедает сердце, совершая диаблери.

Четвёртая ночь посвящена воспоминаниям о превращении царя Тимофея и его родственников в полноценных вампиров. В эту ночь Преданные или Обращают новых потомков, или чествуют самых молодых представителей своих котерий, напоминая им и самим себе, что они удостоены чести носить в своих жилах царскую кровь.

Тихий реквием: Когда один из вампиров погружается в торпор, весь Дом или хотя бы все члены династии, не занятые текущей охотой, собираются вместе и вспоминают о подвигах своего спящего родича. Речь начинается со второго по старшинству и затем переходит к младшим. Князь говорит последним.

Затем саркофаг с телом усопшего относят в семейный склеп, где покоятся все члены Дома, впавшие в торпор. В эту ночь всех присутствовавших призывают охотиться на Предателей с особым остервенением, чтобы почтить сон своего брата.

Охотничий рог: Когда вампир пробуждается от торпора, его отводят в специальную ванну, где он собирается с силами и узнаёт обо всём, что случилось за время его отсутствия. Тем временем остальные представители Дома собираются вместе и устраивают любое празднество, которое удовлетворит желания пробудившегося. Даже Князь выражает своё почтение охотнику, вернувшемуся в семью, и до определённой степени передаёт ему управление Домом до конца ночи.

Знак семи: Вопреки мифам самих Сородичей, “семеро” оставляют печально известный знак *VII* не в качестве предупреждения другим Проклятым, а в порядке чествования погибших членов своей династии. Они считают, что души Преданных всё ещё смотрят на их охоту с небес и радуются каждой новой жертве. Тем не менее, традиционно Преданные отмечают подобным символом только каждую седьмую жертву. В частности, это позволяет не спугнуть местных Сородичей раньше времени, поскольку остальные шесть “неотмеченных” убийств другие вампиры склонны приписывать несчастным случаям или собственным интригам, не понимая, что VII убили уже не одного, а семерых из них.

Трофеи: VII часто накапливают трофеи, напоминающие им об убитых жертвах. Это может быть что угодно, от банковских карт и автомобилей до драгоценностей и оружия. Чем больше трофеев накопил определённый вампир, тем большим почётом он будет пользоваться среди своих братьев.

Среди предателей

Самый лёгкий способ поймать добычу заключается в том, чтобы подобраться к ней поближе. Многие – хотя, безусловно, не все – представители шести уцелевших Домов живут в тех же городах, в которых действуют и другие Проклятые. Некоторые из них даже сходятся со своими жертвами, притворяясь независимыми вампирами или членами их домена.

Конечно, последнее осложняется тем, что Проклятые способны читать разум Преданных, видеть их ауры или просто выуживать из них сведения, выдающие в них шпионов. Тем не менее, даже в этом случае Проклятые не всегда понимают, что они столкнулись с легендарными охотниками “Семерых”. Чаще всего они приходят к логичному выводу, что перед ними самозванцы, однако даже среди обычных вампиров хватает тех, кто выдаёт себя за кого-то ещё.

Таким образом, иногда “Семерым” удаётся втереться в доверие к своим будущим жертвам даже после того, как те поняли, что VII придумали свою текущую личность в качестве прикрытия.

Особые качества

Все Преданные начинают игру со вторым уровнем Силы крови. С другой стороны, они обладают только шестым уровнем Человечности и при создании персонажа могут понизить её только до 5 (в обмен на 5 очков опыта).

Преданные способны осваивать любые Дисциплины, не связанные с ковенантами Проклятых, однако из трёх стартовых очков два они должны вложить в развитие Дисциплин своего Дома.

Все персонажи начинают с одним бесплатным очком Статуса в своём Доме. По усмотрению Рассказчика, Статус в Доме может использоваться и при общении с членами других Домов, но только с двумя условиями: эти Дома должны находиться в союзных отношениях, и персонаж будет получать на один дайс меньше, чем обычно (например, если вампир обладает Статусом 3 в Доме Семёновых, при общении с Петровыми он будет добавлять только +2 дайса).

Пятым уровнем Статуса в Доме обладают только Князья и Княгини.

Мученицы

Вероятно, самым необычным качеством Преданных следует назвать мучениц: семерых призраков-покровителей, помогающих своим дальним потомкам свершить великую месть. Мученицами стали те семь юных женщин, которых убили потомки предателя Творимира в отместку за гибель своего родича.

В отличие от настоящих призраков, мученицы не обладают разумом, голосом или даже телом. Их воздействие проявляется лишь как обострение определённых инстинктов, подталкивающих вампира к истреблению Проклятых.

Каждый Преданный обретает одного призрачного покровителя уже в момент Обращения. Каждый раз, когда он убивает семерых Предателей, он заслуживает покровительство ещё одной мученицы.

Каждая мученица вызывает у своего подопечного одно психическое отклонение, от которого невозможно избавиться никакими средствами.

Призрак мудрой **Софии** наделяет вампира Нуменом *Электромагнитное искажение*, позволяющим вложить очко Витэ и вызвать поломку техники в пределах нескольких ярдов, число которых равно Интеллекту протагониста. С другой стороны, она вызывает у

своего подопечного *Фетиш могущества* (-3 дайса к активации Дисциплин и других мистических сил, требующих вложения Витэ, при потере фетиша, которому поклоняется персонаж).

Волевая и бескомпромиссная **Варвара** дарует вампиру *Неутомимость* третьего уровня, взамен вызывая *Манию величия*.

Воинственная **Рада** повышает Инициативу вампира на +2 единицы и позволяет считать Защиту по самому высокому показателю Сообразительности или Ловкости. Её отклонение – *Булимия*.

Невинная и сострадательная **Клементина** позволяет тратить в целях лечения на 1 очко Витэ за раунд больше, чем положено при Силе крови вампира. Более того, персонаж может лечить других, втирая собственное Витэ в их раны. Отклонение – *Тревога*.

Красивая и находчивая **Анфиса** была невестой царя Тимофея. Вампир, чествующий эту мученицу, способен замечать отклонения окружающих, проходя проверку Сообразительности + Самообладания против Решительности + Самообладания жертвы. В случае успеха персонаж узнаёт психические отклонения жертвы и за каждое из них добавляет по +2 дайса к Социальному взаимодействию этой персоной. Анфиса вызывает у персонажа *Вокализацию*.

Тихая и неприметная **Ксения** позволяет вампиру вложить очко Витэ и частично раствориться в воздухе. До тех пор пока персонаж остаётся на месте, любые попытки заметить или услышать его проходят со штрафом -5. Более того, объекты Размером 1 или ниже проходят свозь его тело, как сквозь тело призрака. Отклонение – *Меланхолия*.

Любопытная **Лилия** часто подслушивала разговоры, проходившие в тронном зале. Она позволяет вампиру перебрасывать не только “десятки”, но и “девятки” при любых проверках Сообразительности. Взамен у персонажа развивается *Буйное помешательство*.

Пламя

В каждом потомке царя Тимофея горит негасимое Пламя, подталкивающее его к истреблению Предателей. Пламя подобно Зверю в том отношении, что оно заставляет Преданных впадать в ярость, бежать от опасности или утолять голод любыми доступными средствами. Тем не менее, Пламя не провоцирует Метку хищника у других вампиров.

Возможно, самым полезным качеством Пламени служит его способность временно стирать воспоминания самого вампира. Если персонаж хочет гарантировать, что он не выдаст своих под давлением или гипнозом, он может вложить очко Витэ, чтобы лишить *самого себя* доступа к настоящим воспоминаниям о VII. Каким бы пыткам его ни подвергали, он не сумеет рассказать истязателям о своём “ковенанте”, поскольку до окончания сцены он сам ничего не помнит.

Любопытнее всего то, что когда вампир добровольно пытается выдать своих, Пламя охватывает его душу и всё так же сжигает пункт Витэ для активации вышеописанного эффекта. Если у вампира не остаётся Витэ, он получает очко аггравированного урона.

Кроме того, вампир может вкладывать по очку Витэ за сцену, чтобы наделять себя способностью видеть Предателей. При активации этой способности персонаж интуитивно распознаёт в окружающих смертных и Проклятых, даже если последние прилагают усилия к изменению своей внешности. Если вампир ищет Предателей в толпе, Рассказчик может потребовать от него проверки Сообразительности + Эмпатии или Коммуникабельности со штрафом, зависящим от деятельности толпы (например, во время карнавала штраф будет выше, чем при посещении бара). Тем не менее, чаще всего даже этих проверок не требуется.

Стоит заметить, что несмотря на все вышеописанные отличия VII от обычных вампиров, они не отражаются в зеркалах, подвержены Винкулуму, способны обзаводиться гулями и Обращать смертных. Они могут быть *необычными* вампирами, однако по большей части, Преданные имеют куда больше общего с Проклятыми, чем хотели бы признавать сами.



От переводчика:
Русские фамилии

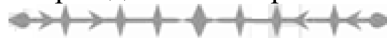
Как известно русскоязычным читателям **Vampire: the Requiem**, в этой книге приведены названия русских Домов, весьма непривычные для уха отечественного читателя. Нетрудно простить разработчикам слабое знание русских фамилий, однако использовать их в остросюжетной игре, ни разу не усмехнувшись, – задача поистине не из лёгких.

По этой причине я взял на себя смелость изменить названия семи Домов на похожие варианты. Для тех, кому всё же близки исходные наименования, привожу сопоставление оригинала и перевода.

Перевод	**Оригинал**
Петровы	Петровнавичи
Семёновы	Семеоновичи
Александровы	Александры
Григоровы	Григоровичи
Ириновы	Ириновичи
Марисовы	Марисовичи
Дубровы	Дубровичи

Стоит заметить, что некоторые из этих фамилий я изменил ради унификации, даже если они и не нарушают традиций русского языка (например, Григоровичи). В любом случае, приношу извинения за эту вольность. Вы всегда можете изменить их на те, которые больше нравятся лично вам.

И напоследок: в некоторых русских летописях встречаются фамилии и даже отчества (точнее, *матронимы*), образованные от женских имён. Это делает существование фамилии Ириновых потенциально возможным, хотя, как правило, такие фамилии и матронимы давались лишь незаконорождённым отпрыскам.



Дома Преданных

Петровы

Если верить семейной легенде, Княгиня Петрова была излюбленным потомком царя Тимофея. Она была благородна, умна и красива – хотя эти же качества делали её опасной и высокомерной.

Петровы считаются самыми знатными и богатыми среди Преданных. Не стоит и говорить, что мало кто среди Преданных *любит* их – но никто не станет отрицать их величественности и аристократичности.

Ходят слухи, что, будучи самой близкой к царю династией, Петровы могут знать о тайных убежищах Дома Дубровых и даже поддерживать связь с выжившими членами этой династии – разумеется, если они действительно пережили захват Козельска. Если и так, Княгиня Петрова и её доверенные потомки хранят молчание.

Петровы часто располагают богатыми особняками и загородными домами, самым крупным из которых считается поместье Петровых в двух часах езды от Москвы.

Лучшие Атрибуты: Интеллект или Сообразительность

Дисциплины: Ясновидение, Доминирование, Мощь

Преимущества: Петровы приобретают Стадо и Слуг за половину стоимости (с округлением вверх). Преимущество *Вдохновитель* стоит лишь два очка и требует обладания третьим уровнем Внушительности вместо четвёртого.

Слабость: Статус, авторитет и наличие титулов значат для этих вампиров гораздо больше, чем для большинства других Преданных. Если такой вампир не обладает

Статусом в той группе, в которой состоит его собеседник, он *утрачивает* -1 дайс от Социальных проверок. Например, он получит подобный штраф при общении с членами другого Дома или обитателями незнакомого домена.

Кроме того, если персонаж вынужден просить или уговаривать собеседника вместо того чтобы указывать ему, он не перекидывает “десятки” при проверках Внушительности, Манипулирования и Убеждения.

Организация: Княгиня Петрова следит за всеми делами своего Дома, включая самые мелкие и незначительные. Её потомки привыкли видеть себя её верными рыцарями, и каждый её указ выполняется так, как если бы его отдал сам Отецарь. Почти каждый вампир регулярно дарит Княгине трофеи или другие ценности, получая взамен её благосклонность.

Отношения: Петровы часто приглашают членов других Домов на встречи и заседания, не столько координируя с ними свои операции, сколько демонстрируя свой авторитет. В целом, Петровы высоко ценят только своих союзников из Дома Семёновых. В остальных они видят лишь подданных, которыми они – к собственному сожалению – не могут управлять напрямую. Особенно это касается Александровых, которых Петровы считают выродившейся родословной, немногим отличающейся от самих Проклятых.

И конечно, Петровы никогда не связываются с самими Предателями, полагая, что это лишь запятнало бы их репутацию до скончания времён.

Семёновы

Царская ветвь Семёновых обратилась к религии уже в первые годы после Крещения Руси. Основатель династии помогал царю сохранять благочестие и веру в те мрачные, неизвестные другим Преданным ночи, когда Тимофей сомневался в том, следовало ли ему заключать сделку с Мстиславом.

Семёновы верят в священный характер Предательства и своей миссии. Истребление других вампиров поручено им самим Богом. По этой причине они путешествуют далеко за пределы своей исторической родины, а их самое крупное убежище и вовсе находится в небольшом городе рядом с Прагой. Семёновы не считают, что они достойны отдыха, и потому выслеживают Предателей одного за другим с фанатичным остервенением. Только когда на земле не останется ни одного другого вампира, они смогут наконец вернуться в своё святилище и насладиться заслуженным отдыхом.

Лучшие Атрибуты: Внушительность или Решительность

Дисциплины: Величие, Сопротивление, Ясновидение

Преимущества: Семёновы приобретают Стадо, Слуг и Союзников за половину стоимости (с округлением вверх).

Слабость: Семёновы твёрдо верят, что они не заслуживают находиться в священных владениях Господа до тех пор, пока не выполнят свою миссию. Для того, чтобы войти в священное здание (даже не связанное с православной верой) или вступить на священную территорию, Семёнов должен вложить очко Воли. Более того, он не может расходовать Волю в каких-либо целях, пока не покинет священное место.

Организация: Князь Семён уже долгие годы находится в торпоре, и династией управляет его Голос, также известный как Митрополит. Каждый член Дома обязан следовать его указаниям. Митрополит не только воплощает волю Семёна, Царя и своего Дома – он несёт в мир Слово Божье. Отказать ему значит отказать самому Богу.

В Доме Семёновых состоит огромное число смертных. Многие из них со временем становятся полноценными вампирами или гулями, однако хватает и тех, кто служит Митрополиту по доброй воле, даже не получая взамен никаких мистических сил.

Отношения: Семёновы поддерживают связи со всеми Домами Преданных и относятся к ним с равной теплотой. Возможно, единственное исключение из этого правила касается Дома Петровых, в котором Семёновы видят своих ключевых союзников. Семёновы не соглашаются с притязаниями Петровых на лидерство над всеми Преданными, однако высоко ценят их благородство.

Кроме того, Семёновы единодушно поддерживают заявления Петровых о недопустимости каких-либо контактов с Проклятыми. Предатели не заслуживают доверия. Их нужно истреблять при первой возможности. Сходиться с ними и притворяться их друзьями значит идти против воли царя – и Бога.

Александровы

Александровы уникальны в том отношении, что они не собираются посвящать свою жизнь одному исполнению долга. После того как старейшины их династии добрались до Франции и начали распространять своё влияние по всей Западной Европе, Александровы посвящают оргиям и вечеринкам не меньше времени, чем охоте на Проклятых. Даже последнее они часто делают азартным мероприятием сродни царской охоте, а не священным крестовым походом.

Александровы не считают, что они по-настоящему *обязаны* делать что-либо в интересах других Домов. Если они не хотят вступать в схватку с местными Проклятыми в ближайшие ночи, они могут заняться своими делами. В конце концов, у них ещё будет время расправиться со своими врагами.

Лучшие Атрибуты: Манипулирование или Выносливость

Дисциплины: Кошмар, Превращение, Мощь

Преимущества: Александровы приобретают Железный желудок и Чувство опасности за половину стоимости (с округлением вверх).

Слабость: По иронии судьбы, Александровы отличаются недостатком, свойственным одному из кланов Предателей – а именно Дэва. Всякий раз, когда Александров воздерживается от удовлетворения своего Порока, он тратит два очка Воли вместо того, чтобы получить одно благодаря утолению своей тёмной страсти.

Кроме того, при потере пятого и третьего уровней Человечности Александров автоматически получает новое отклонение.

Организация: Александровы обожают титулы, даже если многие из них не предоставляют никаких полномочий. Многие ставят перед своим именем по два, а то и по три почётных звания. Тем не менее, как и можно предположить, это мало влияет на их внутреннюю иерархию.

По большому счёту, Александровы делают то, что привлекает их в текущую ночь. Даже сам Князь Александр не всегда может рассчитывать на исполнение своих указов в точности или хотя бы в срок.

Кроме того, Александровы часто работают со смертными. Это просто удобно. Смертные редко просят по-настоящему многого взамен на свои услуги, из них получаются идеальные помощники, они могут стать гулями и, наконец, их можно использовать для развлечения, не боясь, что за этим последует расплата.

Отношения: Александровы редко поддерживают контакты с другими Домами. Им легче работать с местными Проклятыми (даже если в конечном счёте они наносят Предателям удар в спину) и полагаться на смертных товарищей. Единственных настоящих единомышленников Александровы видят в Доме Григоровых, которым также чужда идея подчинения старшим.

Григоровы

Григоровы живут лишь затем, чтобы обрывать жизни врагов. Они тратят на это каждый свободный вечер, если даже не каждый час.

Многие из них охотятся на Сородичей в Северной Америке, хотя несколько исторических ячеек ещё остались на Британских островах и в других частях Европы. Григоровы постоянно странствуют из домена в домен и редко остаются подолгу на одном месте.

Лучшие Атрибуты: Самообладание или Сообразительность

Дисциплины: Стремительность, Затемнение, Превращение

Преимущества: Чувство опасности, Холистическая медицина и Энциклопедические знания стоят на одно очко опыта меньше.

Слабость: Григоровы не способны приобретать Убежища и Городской статус. Кроме того, если они засыпают в комнате, машине или другом небольшом помещении, в котором они уже спали в пределах 101 ночи, по пробуждении они теряют один пункт Воли.

Организация: Фактически отсутствует. Григоровы признают самые общие титулы наподобие Князя и Главного охотника, но в остальном действуют отдельными котериями или даже странствуют поодиночке, отлавливая и уничтожая таких же бродячих вампиров, как и они сами.

Отношения: Из-за постоянных странствий и перемещений Григоровы редко вступают в контакт с другими Домами. Аналогичным образом складываются и их отношения со смертными. Если они видят, что непродолжительный контакт сослужит им добрую службу, они используют эту возможность. В остальном они действуют самостоятельно, предпочитая потратить ещё одну ночь на поиск добычи вместо того, чтобы проводить её за столом переговоров.

Ириновы

Ириновы вышибают клин клином. Что ещё важнее, они учатся у своих противников. Члены этого Дома действуют в самом сердце враждебных доменов, прикидываясь слегка отчуждёнными вампирами, которые, тем не менее, столь же заинтересованы в обретении власти, что и другие Сородичи. Они управляют крупными организациями, компаниями и политическими движениями, стремясь победить Предателей в их собственной игре.

Не стоит и говорить, что другие представители VII часто считают Ириновых еретиками, изменниками и отступниками.

Лучшие Атрибуты: Интеллект или Манипулирование

Дисциплины: Величие, Ясновидение, Кошмар

Преимущества: Ириновы приобретают Контакты, Союзников и Ресурсы за половину стоимости (с округлением вверх).

Слабость: Ириновы просто обязаны одерживать победу за победой. Если в пределах сцены персонаж не делает ничего, что хотя бы отчасти можно считать небольшой победой, он утрачивает очко Воли.

Кроме того, если Иринов вкладывает очко Воли в добавление +3 дайсов, однако проваливает текущую проверку, он лишается возможности тратить Волю до конца сцены.

Организация: Ириновы поддерживают тесные связи друг с другом, во многом воссоздавая структуру финансовых корпораций или политических партий. Главными среди них (помимо Княгини, которая уже несколько десятилетий находится в торпоре) считаются Графы – вампиры, прожившие уже более одного века и добившиеся мастерства в ведении политических игр. Поскольку Ириновы редко участвуют в боевых операциях, они почти никогда не используют титул Главного охотника и подчиняются либо старшему члену своей котерии, либо Графу (хотя обычно это один и тот же вампир).

Отношения: Ириновы не только вызывают подозрения у других Домов, но и сами порой выступают против них, чтобы заслужить доверие местных Проклятых. Безусловно, они стараются не повредить своим дальним родственникам *слишком сильно*, однако если они могут отвести от себя подозрения, свалив вину на Александровых или других вампиров, ничто не переубедит их в том, что это отличная тактика для выживания.

Хуже всего эти Преданные относятся к Дому Петровых, в которых они видят замшелых аристократов, считающих, будто власть причитается им по праву рождения. Впрочем, недальновидность Петровых делает их удобными политическими инструментами, и на публике Ириновы редко выступают против этого знатного Дома.

Марисовы

При всём идеологическом разнообразии Преданных Дом Марисовых ушёл дальше всех. Эти вампиры считают, что первые упыри не могли возникнуть из ниоткуда. Что-то вдохнуло в них жизнь, будь это загадочный ритуал, артефакт или первый вампир. Если Преданным удастся найти источник вампиризма, они смогут остановить его действие – или попросту уничтожить. Конечно, это будет означать и гибель самих Преданных, поэтому Марисовы ищут не только причину происхождения вампиризма, но и оккультные способы уберечь себя от уничтожения.

Основная часть этого Дома перебралась в Ливию и Тунис, поближе к окрестностям древнего Карфагена. Марисовы иногда выслеживают других Проклятых и убивают их без малейшей жалости – просто они не делают это своей ключевой задачей.

Марисовы чаще других представителей VII сталкиваются с другими мистическими существами наподобие магов, призраков или оборотней. Кроме того, иногда им приходится поддерживать связь с Ордо Дракул, которые также ищут способ избавления от вампиризма и изучают места колдовского значения.

Лучшие Атрибуты: Самообладание или Решительность

Дисциплины: Доминирование, Ясновидение, Затемнение

Преимущества: Марисовы приобретают Контакты, Язык, Наставника и Чувство опасности за половину стоимости (с округлением вверх).

Слабость: Если в пределах сцены Марисов сталкивается с местом, предметом или существом, имеющим оккультное (или важное историческое) значение, он должен его изучить. В обратном случае он утрачивает очко Воли.

Столкнувшись с неизвестными мистическими способностями, будь это заклинания магов или редкие Дисциплины вампиров, Марисов отвлекается на их осмысление и изучение, что мешает ему сопротивляться эффектам таких способностей. Это выражается в потере -2 дайсов при сопротивлении мистическим силам. Для того чтобы сосредоточиться на борьбе с такой силой (вместо того чтобы отвлекаться на её изучение), вампир должен вложить очко Воли.

Наконец, Марисовы уделяют больше внимания мистике, чем обычным земным явлениям. Их максимальный уровень Человечности понижается на -1 за каждый уровень Оккультизма, которым они владеют. Например, персонаж с четырьмя уровнями Оккультизма не может обладать Человечностью выше шести.

Организация: Марисовы уважают аристократические традиции и подчиняются главным образом тем, кто происходит от известных дворян их семьи. Хотя они могут слушать и уважать опытных оккультистов, исследователей и эрудитов, все титулы (включая Главного охотника и Голос Князя) передаются в их обществе по наследству.

Отношения: Этот Дом поддерживает не больше контактов с другими Преданными, чем Дом Григоровых. Только в исключительных случаях Марисовы присоединяются к членам иных Домов, и обычно нечто подобное происходит лишь при условии, что сотрудничество с котерией других Преданных позволит им выйти на след очередного мистического артефакта.

Глава третья: Спящие

Не все Сородичи верят в существование VII, однако большинство полагает, что даже в худшем случае речь идёт лишь о небольшом “террористическом ковенанте”, цели которого можно узнать, изучить и в конечном счёте *понять*. Эти цели могут быть странными – в конце концов, этот ковенант состоит из вампиров, охотящихся на других вампиров, – однако у него должна быть собственная организация и идеология, верно?

Увы, именно из-за подобного взгляда на VII Сородичи до сих пор не смогли разгадать тайну этого “ковенанта убийц”. Прежде всего, VII не имеет ничего общего с организациями. У VII нет собственной идеологии, целей и общей истории. Никто не вступает в ряды VII по собственной воле. Многие даже не знают, что состоят в этом чудовищном антиковенанте.

Седьмой день

Строго говоря, у VII нет названия. Существует лишь малоизвестный термин *Седьмой день*, символ которого убийцы вампиров иногда оставляют на стенах в убежищах своих жертв.

Своим появлением этот термин обязан группе френологов – учёных девятнадцатого столетия, веривших в связь между мозгом, черепом и личностью человека. Одним из ведущих френологов того времени считался немецкий исследователь Эрих Изнанг. Втайне от других учёных викторианской эпохи он проводил исследования, касавшиеся не только влияния черепа на характер индивидуума, но и связей между черепом и экстрасенсорными способностями человека.

Совместно с несколькими последователями Изнанг начал практиковать незаконные операции на головном мозге, используя в качестве подопытного материала преступников и безумцев. Для того чтобы не вызывать подозрений у окружающих, группа встречалась в тайном убежище по воскресеньям. Со временем слова “Воскресенье” и “Седьмой день” стали для этих учёных прямым синонимом засекреченного собрания.

Неудачи сопутствовали их деятельности на протяжении почти всего девятнадцатого столетия. Время от времени учёным удавалось излечить больного от помешательства или подавить агрессию у преступника, но конечная цель их “кружка” – наделение простых смертных мистическими способностями – оставалась недосягаема.

Переломный момент наступил для группы только на рубеже веков, когда учёные прооперировали самого дикого и жестокого из своих пациентов – тринадцатилетнего беспризорника Томаса Бута. Они не только сумели смягчить характер малолетнего преступника, но и заметно повысили его интеллектуальные способности. Спустя несколько лет Томас Бут сам выступил ассистентом в новых операциях. Ещё через несколько лет он стал полноправным членом Седьмого дня.

По мере того как общественное мнение о психологии и медицинских экспериментах менялось, учёные всё больше переводили свою деятельность в легальное русло. В конце концов им удалось заручиться спонсорами в лице шпионских организаций по всему миру, включая Египет, Великобританию и США. Задачей учёных стало создание медико-психологической программы, которая заставляла бы шпионов забыть о своей миссии до тех пор, пока не сложатся обстоятельства, способствующие проведению операции.

Стоит заметить, что к этому времени некоторые пациенты Седьмого дня начали развивать самые настоящие экстрасенсорные способности. Самым большим достижением по-прежнему оставался Том Бут, который обнаружил у себя дар гипноза, телекинеза и исцеления. Увы, основатель группы – Эрих Изнанг – умер в начале века, застав лишь первые триумфы своего детища.

Впрочем, программу создания спящих агентов удалось создать только к середине двадцатого века. По стечению обстоятельств, тогда же учёные встретили своего первого вампира.

Тёмное просвещение

Мистер Морнинг был одним из самых фанатичных последователей Ланцеа Санктум. Вместе с тем, он был и одним из самых явных еретиков ковенанта. Он верил, что у вампиров есть только одно божественное предназначение – уничтожить всех грешных Сородичей. Следуя этому убеждению, Мистер Морнинг выслеживал одиночек и неонатов, расправляясь с ними по одному и превращая мир в куда более светлое и приятное место. Он искренне верил, что когда на земле не останется ни одного порочного Сородича, оставшиеся сумеют достичь Голконды.

Однажды пути Мистера Морнинга совершенно случайно пересеклись с исследователями из Седьмого дня. Дело в том, что Мистер Морнинг любил выполнять грязную работу руками смертным – и учёные из Седьмого дня увидели в этом подходе знакомую модель. Поначалу они решили, что смертные, загипнотизированные Морнингом – в действительности спящие агенты, подобные их собственным творениям. Но по мере расследования ситуации они вышли на самого Морнинга. В ту ночь – последнюю для учёных Седьмого дня – исследователи узнали о существовании вампиров.

Они подкараулили Мистера Морнинга, после чего Томас Бут использовал свои гипнотические способности, чтобы заставить вампира пойти с ними. Точнее, так думали сами учёные. В действительности Мистер Морнинг почувствовал наличие гипнотических сил у Томаса и захотел узнать больше об этом смертном. Не стоит и говорить, что всё это время он сохранял свободу воли и размышлял, как ему поступить с учёными.

Исследователи привели его в своё убежище, где начали расспрашивать о природе его способностей. Дав им несколько общих ответов, Морнинг устал притворяться и перебил учёных одного за другим, оставив в живых одного лишь Томаса.

К тому времени Томас был уже стариком, и Морнинг понял, что он не может дать столь неординарному человеку умереть от старости. Он Обратил Томаса и предложил ему продолжить исследования психологии – на этот раз среди вампиров.

Программа

Весь следующий год Мистер Морнинг посвятил уничтожению сведений об учёных Седьмого дня. Все наработки по созданию Спящих агентов канули в Лету, однако всё самое важное Томас хранил в голове.

Вместе с Мистером Морнингом Томас адаптировал разработки Седьмого дня к созданию спящих агентов среди вампиров. Для этого было достаточно запрограммировать само Витэ Сородичей и внушить “спящей” личности вампира ненависть ко всем Проклятым.

Похитив несколько первых жертв, Томас и Мистер Морнинг запрограммировали их на уничтожение других вампиров, после чего отпустили обратно. Как и ожидалось, большую часть ночей агенты вели себя как обычно. Они даже не помнили о похищении и не осознавали, что где-то внутри них прячется тёмный двойник, изучающий обстановку и составляющий план атаки.

Когда наступал идеальный момент для удара, агент прекращал обычную деятельность и расправлялся с ближайшим “грешным” Сородичем – то есть, как правило, с любым Сородичем вообще. После этого он заметал следы и предпринимал любые необходимые меры для того, чтобы его настоящая личность никогда не заподозрила в преступлении саму себя.

Программа не всегда действовала безупречно. Иногда вампир начинал охотиться на благородных и верующих Сородичей вместо грешников и убийц. Иногда агент убивал самого себя. Самый крупный сбой оказался фатальным для Мистера Морнинга. Как-то

ночью к нему пришли несколько неонатов, ранее подвергшихся программированию. Они начали шёпотом считать от одного до семи, после чего накинулись на своего создателя и оборвали его затянувшийся Реквием.

Семь приоритетов

Большую часть времени запрограммированные агенты ведут самый обычный Реквием. Поскольку им неизвестно о своём участии в программе Седьмого дня, они совершенно не отличаются от любых других Проклятых. Как часто их спящая половина будет пробуждаться, зависит от обстоятельств. Среднего числа просто не существует: один агент может пробудиться несколько раз за месяц, в то время как другой будет заниматься своими повседневными делами несколько лет подряд, подсознательно ожидая возможности для удара.

Так каковы же приоритеты VII?

• **Обретение трансцендентности**. Спящие агенты подсознательно стремятся к трансцендентности, хотя ни один из них не может сказать, в чём она будет выражаться и каковы будут её преимущества. Они просто поддерживают силу духа в себе и уничтожают тех, в ком их программа распознаёт грешников.

• **Сбор информации**. Даже в спящем состоянии агент собирает сведения для будущих нападений. Равным образом, он ищет тех, кто может помочь его миссии – или, иными словами, тех, кого можно сделать новым агентом.

• **Устранение грешников**. Главный идеолог текущей версии Седьмого дня, мистер Морнинг, считал, что вампиры обретут трансцендентность после того, как на земле не останется ни одного грешного Сородича. Эта цель немного отличается от окончательного истребления *всех* вампиров. Если спящий агент понимает, что перед ним редкий образец добродетели в царстве Проклятых, он оставляет его в живых, однако продолжает следить за ним на случай, если его поведение изменится. В последнем случае он либо похищает такого Сородича и подвергает его программированию, либо устраняет его как очередного грешника.

• **Использование пешек**. Не каждого вампира следует казнить или делать частью VII. Некоторых агенты используют в своих целях, подталкивая их к неосознанной помощи их “ковенанту”. Как правило, после того как пешка заканчивает работу, агент возвращается к первоначальному выбору: устранить или переманить.

• **Поддержание чистоты**. Даже во время “сна” каждый агент интуитивно поддерживает Человечность, зная, что в обратном случае его устранят другие охотники. Тем не менее, большую часть ночей даже эти агенты вынуждены совершать действия, которым вампиры обязаны своей зловещей репутацией. Когда агент наконец утрачивает духовную чистоту, в силу вступает один из самых удивительных сбоев программы: такой агент начинает видеть противников в человечных и милосердных Сородичах, при этом полностью забывая о грешниках.

• **Сохранение анонимности**. Агенты делают всё, чтобы другие Проклятые никогда не узнали об их существовании – и тем более миссии. Если определённый вампир узнаёт о существовании программы, местные агенты его устраняют. Если к одному из агентов приковано внимание стольких Сородичей, что избавиться ото всех не получится ни при каких условиях, устранению подвергается сам агент. Наконец, при возможности агенты собираются в единую котерию, которая поддерживает единство как в период бодрствования, так и во время “спячки”.

• **Провал карается смертью**. Если действия агента приводят лишь к росту вражеского могущества, программа заставляет агента самоликвидироваться. Когда местные Проклятые с удивлением узнают, что один из их соседей приковал себя к забору и выкинул ключ за считанные минуты до восхождения солнца, или повесил на шею кусок кровоточащего мяса и отправился во владения оборотней, или просто шагнул с крыши высотного здания, чаще всего это означает, что речь идёт об агенте VII. Разумеется, у

местных Сородичей не так много шансов это понять – даже если некоторые из них сами находятся под воздействием программы.

Стоит заметить, что этот пункт даёт сбои чаще других – возможно, более чем в половине случаев.

Поведение

Важнейшее достижение Седьмого дня как программы по управлению разумом заключается в том, что в период бодрствования агент не утрачивает своей личности. Он говорит тем же голосом, использует те же слова и помнит всё, что происходило, пока спала его тёмная половина (хотя эта система и не работает в обратном порядке).

Тем не менее, эту маскировку выдаёт её собственная эффективность. Бодрствующий агент *слишком* собран и бдителен. Он говорит с подчёркнутой грамотностью и чистотой, стараясь донести каждую мысль с предельной точностью. Он забывает о вредных привычках, поскольку они отвлекают от выполнения миссии. Наконец, он держится в стороне от других Сородичей, опасаясь, что они заметят подвох – хотя, по иронии судьбы, именно это часто становится первой причиной для подозрений.

Инициация

Единственным настоящим условием для превращения обычного вампира в агента Седьмого дня служит попадание крови действующего агента в организм будущей жертвы. Как правило, это означает, что котерия бодрствующих агентов похищает кандидата, обездвиживает его и заставляет проглотить несколько капель Витэ.

Это не гарантирует верности кандидата, но делает возможным дальнейшее программирование. Само программирование может принимать любую подходящую форму. Одни агенты промывают жертвам мозги, входя им в доверие и постепенно знакомя их с идеологией Седьмого дня. Другие гипнотизируют кандидатов или подчиняют их с помощью телепатических Дисциплин. Некоторые превращают Реквием жертвы в кошмар наяву, оставляя только один шанс на спасение – принятие новой идеологии.

На игромеханическом уровне этот процесс отражается тратой 1 очка Витэ и Воли со стороны инициатора (Воля требуется для того, чтобы заполнить этот пункт Витэ мистическим шифром Седьмого дня). Как только жертва проглатывает кровь, инициатор проходит по одной проверке Манипулирования + Убеждения или Запугивания каждый час. Жертва сопротивляется этим проверкам бросками на Самообладание + Решительность. Поскольку кровь начинает распространять действие программы на самого пленника, его разум играет против него, заставляя желать инициации. Всё это означает, что и жертва, и её мучитель должны накопить сумму успехов, равную удвоенному значению Воли самого пленника. Инициатор пытается сломить сопротивление жертвы, в то время как сам пленник пытается преодолеть желание вступить в Седьмой день.

Как только жертва поддаётся давлению, выпитая ей кровь начинает действовать изнутри, делая кандидата всё восприимчивее к словам спящих агентов. В конечном счёте её разум заполняют галлюцинации или воспоминания о самых впечатляющих событиях прошлого. Отвлёкшись на эти видения, жертва окончательно поддаётся воле своих истязателей. В этот момент программа впервые вступает в силу и заменяет воспоминания о похищении любым правдоподобным аналогом.

После этого вампир начинает своё анонимное бдение.



Локальное и глобальное

Хотя Седьмой день невозможно назвать ковенантом в традиционном смысле этого слова, программа Мистер Морнинга уже успела распространиться по всему миру. И точно так же, как это происходит в случае с классическими ковенантами Проклятых, отдельные представители Седьмого дня могут существенно различаться от города к городу.

Например, в одном домене агенты будут предпринимать радикальные меры, устраивая теракт за терактом и беспрерывно рискуя своей анонимностью. В другом они будут действовать незаметно, используя в своих целях финансовое или политическое давление. В третьем они будут охотиться только на самых отъявленных грешников, в то время как в четвёртом – только на добродетельных и человечных вампиров.



Отношения

Члены Седьмого дня относят каждого из вампиров к одной из трёх категорий: *потенциальные жертвы, потенциальные кандидаты* и *незначимые лица.* Никаких исключений не бывает: при встрече с новым Сородичем агент незамедлительно причисляет его к одной из трёх категорий. Иначе программа просто не сможет работать.

Кроме того, Седьмой день ведёт настоящую войну со Сворой Белиала. Хотя эти изверги и сатанисты знают о спящих агентах не больше, чем большинство Сородичей, они чаще становятся жертвами VII из-за своей греховной натуры – а это значит, что Своре хотя бы доподлинно известно о существовании Седьмого дня.

Гули и смертные

Несмотря на агрессию по отношению к Проклятым и необходимость участвовать в операциях по уничтожению разумных существ, агенты Седьмого дня относятся к людям как к воплощению Божьего замысла. Они стараются обходиться с ними как можно мягче и часто планируют операции таким образом, чтобы минимизировать риск для обычных смертных.

Равным образом, они склонны оставлять в живых гулей, служащих их противникам. Эти смертные не виновны в том, что их хозяева потакали своим грехам вместо того, чтобы поддерживать духовную чистоту.

Проблемы начинают тогда, когда гули оказываются у потенциальных кандидатов. Безусловно, гули редко понимают, чем занимаются их домиторы, и во многих случаях они не замечают разницы в поведении своих хозяев после того, как те становятся членами Седьмого дня. Однако нередко гули рассматриваются как ненужные свидетели. Некоторые агенты решают эту проблему, отрезая своим служителям языки или ограничивая их контакт с окружающим миром. Другие избавляются от гулей в первые же ночи после присоединения к Седьмому дню.

Кровь спящих

Всякий, кто пробует Витэ спящего агента, испытывает сильнейший приступ мигрени. Такой вампир или смертный страдает от штрафа -1 ко всем действиям на протяжении нескольких часов, число которых равно объёму поглощённого Витэ.

Если кто-либо пытается диаблеризовать агента Седьмого дня, его ожидает несколько неприятных сюрпризов. Лишь первый из них диаблерик заметит сразу: на протяжении ближайших нескольких часов он будет страдать от вышеописанного штрафа. Только затем он узнает, что в его ауре по необъяснимым причинам отсутствуют чёрные жилки, типичные для диаблериков. Наконец, чего он не узнает никогда, так это того, что он автоматически становится спящим агентом и приобретает первый уровень Дисциплины *Психогеника*.

Агенты Седьмого дня теряют семейные узы, связывающие их с другими вампирами, и не могут полагаться на кровавую симпатию. Равным образом, никто из кровных родственников больше не может засечь их при помощи этого эффекта.

В дополнение ко всему, сразу после программирования агент получает шанс избавиться от всех стадий Винкулума, связывающего его с другими вампирами. Игрок делает по одному броску на Решительность + Самообладание за каждый Винкулум, привязывающий его персонажа к другим Сородичам. Эти броски получают штраф -1 за каждую стадию

Винкулума (таким образом, Винкулум первой стадии будет накладывать штраф -1, а Винкулум третьей – штраф -3). В случае успеха персонаж разрывает Винкулум.

Обратите внимание, что вампиры, привязанные Винкулумом к самому агенту, подобных бросков не делают.

Метка хищника

Агенты не поддаются чужой Метке хищника, однако провоцируют её сами. Кроме того, они способны чувствовать других Проклятых так же, как и обычные вампиры – просто они не испытывают позывов к агрессии или бегству.

Поскольку отсутствие явной реакции на незнакомых вампиров может вызвать у окружающих подозрения, агенты часто вынуждены имитировать приступ безумия. Для имитации Метки хищника персонаж должен пройти проверку Манипулирования + Обмана или Запугивания против Сообразительности + Обмана или Эмпатии жертвы. В случае успеха персонаж убеждает другого Сородича, что он вот-вот поддастся безумию.

Пробуждение

В большинстве случаев пробуждение агента полностью совпадает с пробуждением самого вампира: иными словами, чаще всего агент приступает к выполнению своей миссии уже в тот момент, когда он открывает глаза с наступлением темноты.

Как правило, это состояние длится до конца ночи, и когда вампир отправляется ко сну, засыпает и его тайный “двойник”. Со следующим закатом вампир просыпается уже по-настоящему: программа избегает пробуждения агентов на несколько ночей подряд.

Если по каким-либо причинам агенту необходимо потратить на выполнение определённой задачи более одной ночи, он начинает вести себя всё большее странно и отчуждённо. За каждую ночь после первой окружающие получают +1 дайс к любым попыткам заметить необъяснимые изменения в поведении персонажа.

В редких случаях программа активирует спящего агента уже после того, как вампир пробудился и занялся собственными делами. Обычно подобное происходит, когда агент узнаёт информацию, которая может облегчить ему выполнение своей миссии, или получает возможность устранить жертву, которую было бы трудно убить в дальнейшем. Кроме того, вампир “пробуждается” в том случае, если к нему обращается за помощью другой агент. Во всех этих ситуациях персонаж тратит по одному очку Витэ и Воли.

Подобных затрат не требуется, когда агент пробуждается в начале ночи (как это было описано выше).

Распознание агентов

Агенты обладают особой устойчивостью к психическим силам. Прежде всего, любые попытки прочитать мысли или заглянуть в воспоминания членов Седьмого дня проходят со штрафом -5. Даже в случае успеха телепат видит лишь римский знак VII или символ бесконечности (∞). Для того чтобы по-настоящему прочитать мысли или воспоминания агента, ему придётся набрать более одного успеха – и всё это при штрафе -5.

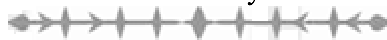
В дополнение к этому, использование ментальных сил против *бодрствующего* агента проходит со штрафом -3. Если определённая Дисциплина требует от жертвы сделать ответный бросок, агент получает бонус +3.



Опциональное правило:
Боязнь грехов

Поскольку агенты Седьмого дня борются с грешниками, они делают всё, чтобы дистанцировать себя от пороков. При желании Рассказчик может заявить, что персонаж неспособен восстанавливать очки Воли за потакание своему Пороку даже в те ночи, когда агент спит.

И наоборот, если программа дала сбой и персонаж охотится только на добродетельных вампиров, он неспособен действовать в интересах своей Добродетели, однако восстанавливает *все* очки Воли за особенно явное утоление своего Порока.



Ложные воспоминания

Во время бодрствования агент часто придумывает ложные воспоминания для переубеждения своей спящей половины. Например, агент может оставить в дневнике запись о том, чем он якобы занимался текущей ночью.

Игрок должен объяснить, какую легенду агент придумывает для самого себя, после чего сделать любой подходящий бросок. Типичным примером может быть Манипулирование + Экспрессия (если агент заучивает рассказ о ложных событиях наизусть) или Интеллект + Обман (если он пишет себе письмо). Если у агента нет времени заниматься созданием ложных воспоминаний, он просто проходит проверку Решительности + Самообладания.

Если в дальнейшем настоящая личность вампира усомнится в этой истории, ей придётся пройти проверку Сообразительности + Самообладания – возможно, с определёнными бонусами, зависящими от расхождений между реальными фактами и легендой. Например, если персонаж обнаруживает у себя рану, в то время как память убеждает его, что он провёл всю прошлую ночь у себя в убежище, он может получить один или несколько дополнительных дайсов. Некоторые Преимущества, наподобие Эйдетической памяти или Медитативного сознания, также предоставляют 1-2 дайса.

Если проверка даёт меньше успехов, чем спящий агент получил при создании легенды, вампиру не удаётся вспомнить события определённой ночи. Более того, он никогда не сможет вспомнить, что он делал именно в эту ночь (хотя он может пройти проверки на воспоминание других ночей). Это не означает, что у него не появится никаких подозрений – просто он не сумеет вспомнить ни одного факта, свидетельствующего о настоящих событиях ночи.

Если проверка даёт столько же или больше успехов, чем получил агент, вампир понимает, что разум его обманывает – хотя ему не обязательно делать из этого вывод о своём членстве в VII. Он просто узнаёт, что запомнил определённые события не так, как они происходили на самом деле.

Только добившись исключительного успеха, вампир вспоминает события той ночи, в которую спящий агент создал эту неубедительную легенду.

Сопротивление

Если вампир понимает, что находится под действием гипнотического внушения, он может попытаться вернуть контроль над собой. В этом случае при активации “внутреннего агента” вампир начинает действовать в соответствии с программой, однако каждые десять минут он проходит проверку Решительности + Самообладания. Всего он может пройти три подобных проверки (затратив на это полчаса). Если за это время он наберёт сумму успехов, равную его Воле +2, ему удастся вернуть себе свободу воли до окончания ночи.

Для полного депрограммирования вампиру необходимо заручиться поддержкой другого Сородича, который будет запугивать, пытать, переубеждать и ослаблять агента до тех пор, пока программа Седьмого дня наконец не сломается. Стоит заметить, что иногда депрограммирование проводится на сопротивляющейся жертве – например, когда агента VII ловят его противники.

Всего для депрограммирования нужно накопить 20 успехов в проверке Манипулирования + Запугивания. Персонаж защищается бросками на Самообладание + Решительность: каждый полученный им успех устраняет один успех из копилки депрограммирующего вампира. Одна проверка занимает целую ночь.

Торпор

По иронии судьбы, самый лёгкий способ избавиться от программы состоит в том, чтобы вывести её из своей крови. Если вампир погружается в торпор и понижает свою Силу крови на 1 уровень (что чаще всего занимает 25 лет), он просыпается свободным от программы Седьмого дня.

Увы, другие агенты знают об этой опасности, а потому могут специально пробудить своего коллегу или, если это невозможно, повторно запрограммировать его сразу после пробуждения.

Гипноз

С другой стороны, агенты Седьмого дня могут сами гипнотизировать других вампиров, заставляя их действовать в интересах VII. Для этого персонаж должен обладать следующим Преимуществом.

Новое Преимущество:
Гипноз (•••)

Требования: Медицина или Оккультизм •

Эффект: Вампир получает бесплатную Специализацию *Гипноз* в Медицине или Оккультизме. После этого он может гипнотизировать своих жертв, вступая с ними в непродолжительный диалог.

Во время беседы с жертвой персонаж делает по броску на Манипулирование + Оккультизм или Медицину (с бонусом +1 за наличие Специализации) каждую минуту. Жертва подсознательно защищается проверками Самообладания + Решительности.

Успехи, полученные гипнотизёром сверх успехов жертвы, добавляются в общую сумму. Как только гипнотизёр накапливает число успехов, равное удвоенному значению Воли жертвы, он добивается её абсолютного расположения. После этого он сможет добавлять очки Манипулирования в качестве бонуса к любым проверкам, связанным с управлением жертвой. Если такие проверки уже основаны на Манипулировании, персонаж фактически удваивает значение этого Атрибута.

Психогеника

Психогеника уникальна в том отношении, что доступом к ней обладают только вампиры, подвергшиеся программированию Седьмого дня. Как только персонаж становится спящим агентом, он получает очко этой Дисциплины бесплатно. Если вампир избавляется от программирования, он утрачивает доступ к Психогенике, однако если затем он снова вступает в ряды VII, Дисциплина возвращается к нему на том же уровне, на котором она находилась в момент его выхода из группы.

Обратите внимание, что вампир обладает доступом к Психогенике даже тогда, когда его спящая половина бездействует. Как правило, в период бодрствования своей настоящей личности персонаж не понимает, что он владеет искусством Психогеники. Тем не менее, он может использовать эту Дисциплину случайно или поддавшись стрессу.

В сущности, это может стать первой причиной для подозрений. Как только вампир обнаружит, что он освоил новую Дисциплину, хотя он не помнит, как изучал её, у него могут возникнуть сомнения в собственном здравомыслии.

• Чтение души

Вложив очко Витэ и пройдя проверку Сообразительности + Эмпатии + Психогеники против Самообладания + Силы крови другого Сородича, вампир узнаёт, каким уровнем Человечности обладает жертва.

Более того, персонаж может читать души других существ, определяя Нравственность смертных, Гармонию оборотней и так далее.



Человечность

Этот уровень Психогеники во многом определяет отношение персонажа к другим Сородичам. Если его программа действует в соответствии с замыслом Мистера Морнинга – то есть истреблением грешников, – вампир реагирует на окружающих приблизительно следующим образом:

Человечность 10-6	Если такого вампира возможно сделать агентом, рекомендуется его инициация в Седьмой день. В обратном случае его следует просто игнорировать.
Человечность 5	Пристально следить за этим вампиром, но не предпринимать никаких явных мер.
Человечность 4-2	Подготовиться к уничтожению.
Человечность 1-0	Уничтожить при первой возможности.

Тем не менее, если Человечность самого агента падает *ниже* 5, программа ломается, заставляя вампира охотиться на добродетельных и милосердных Сородичей. В этом случае шкала реакции меняются на другую:

Человечность 0	Сделать новым агентом
Человечность 1-5	Если такого вампира возможно сделать агентом, рекомендуется его инициация в VII. В обратном случае его следует просто игнорировать.
Человечность 6-8	Подготовиться к уничтожению.
Человечность 9-10	Уничтожить при первой возможности.



•• Невидимая рука

Вложив очко Воли, вампир может передвинуть предмет силой мысли. Вес предмета, который в состоянии передвинуть вампир, зависит от его Интеллекта.

Интеллект	**Максимальный вес**
•	1 фунт
••	2 фунта
•••	5 фунтов
••••	10 фунтов
•••••	20 фунтов

Вампир может передвигать объекты, находящиеся в пределах нескольких ярдов от него. Точное число ярдов равно его Интеллекту + Решительности.

Простое передвижение объектов не требует никаких проверок, однако особые действия вроде перезарядки оружия или метания ножей предполагают любую подходящую проверку. Например, для того чтобы открыть дверь ключом, может потребоваться проверка Сообразительности + Интеллекта, а чтобы обрушить на противника люстру – Интеллекта + Холодного оружия.

••• Психическая хирургия

Вложив по одному пункту Витэ и Воли, вампир может проводить хирургические операции голыми руками. Его ладони и пальцы просто проходят сквозь мясо и кости, приобретая плотность лишь в отношении тех элементов, на которые хочет повлиять сам вампир. Таким образом, персонаж может зашивать внутренние раны, извлекать пули или вырывать опухоли. Что удивительнее всего, во время операции пациент не чувствует ни малейшего дискомфорта.

Вампир проходит любые стандартные проверки Медицины, но получает бонус в объёме своей Психогеники.

Хотя Психическую хирургию невозможно использовать в боевых условиях (вампиру необходимо сосредоточиться на операции), он может использовать эту способность во вред. Для этого жертва должна находиться без сознания или просто не ожидать агрессии. В этом случае персонаж всё так же вкладывает очко Воли и Витэ, однако проходит проверку Силы + Медицины + Психогеники. Каждый успех наносит очко летального урона. Не стоит и говорить, что такое применение Психогеники вызывает у жертвы невыносимую боль.

•••• Поедание разума

Персонаж вызывает у жертвы сильнейший психический стресс, забирая себе её мысли и знания. Для этого он должен вложить очко Витэ и пройти проверку Интеллекта + Эмпатии + Психогеники – Самообладания и Силы крови жертвы.

В случае успеха вампир забирает у жертвы один пункт Воли и вызывает один из двух следующих эффектов.

• За каждый успех персонаж налагает штраф -1 на Ментальные проверки жертвы до конца сцены.

• На протяжении этой сцены персонаж может использовать один Ментальный Атрибут и Навык жертвы, как если бы обладал ими сам.

В случае исключительного успеха вампир вызывает у жертвы умеренное отклонение до конца ночи.

••••• Психический блок

Вложив очко Воли и пройдя проверку Интеллекта + Запугивания + Психогеники, вампир начинает блокировать мистические силы, влияющие на разум. Все, кто находится в пределах нескольких ярдов (равных Решительности + Интеллекту) от вампира, получают штраф к активации Ясновидения, Доминирования, Величия, Затемнения и Кошмара, равный успехам протагониста.

По усмотрению Рассказчика этот штраф может распространяться и на заклинания магов, Дары оборотней и другие силы, требующие психической концентрации.

Исключительный успех позволяет продлить штраф до конца сцены: таким образом, если жертва вошла в указанный радиус и затем покинула его, штраф будет оставаться в силе на всём протяжении сцены.

Секреты VII

Ниже приведены несколько предположений о группе Седьмого дня, которые могут оказаться как неоспоримыми фактами, так и простыми легендами. Первые три вписываются в историю этой группы без каких-либо оговорок – если удобно, считайте их “каноническими”. Остальные идеи вы вправе объявлять достоверными или ложными в зависимости от собственных пожеланий относительно хроники.

• Сбой в программе, заставляющий некоторых агентов охотиться на человечных вампиров вместо преступников и садистов, был вызван самим Томом Бутом. После того как Том потерял человечность в достаточной мере, что сам начал напоминать грешника наподобие тех, на которых он охотился всё это время, он переписал собственную программу, создав для себя новую цель. Те, кого он инициировал после этого, также начинали страдать от подобных сбоев. Именно Том вместе с несколькими коллегами убил Мистера Морнинга как одного из самых человечных представителей своей группы.

• В любой группе рабов встречаются свои бунтари, и движение Седьмого дня – не исключение. Одна разрозненная организация, именующая себя Исходом, состоит из агентов VII, которые перебороли программу и теперь занимаются депрограммированием действующих агентов. Более того, некоторые из них сами время от времени поддаются программе, хотя они и помнят всё, что совершали в период гипнотического транса.

• Другая группа, называющая себя Архангелами, тоже состоит из агентов, избавившихся от программы. Однако они искренне верят в правоту Мистера Морнинга. Этим вампирам не нравится только отсутствие личного контроля – в остальном они активно поддерживают агентов VII и сами инициируют новых членов.

• Не все смертные члены Седьмого дня погибли. Медленно, но неизбежно группа восстанавливает свои знания. Скоро ей станет известно и о вампирах.

• В действительности Свора Белиала состоит из агентов VII, которые поддались сбою и начали охоту на порядочных Сородичей.

• Несколько Кардиналов Ланцеа Санктум активно поддерживают Седьмой день.

• Исследователи Ордо Дракул давно уже поняли, как преодолеть программу, и переписали её в своих целях.

• Агенты VII охотятся и на других чудовищ. Что ещё важнее, они принимают в свои ряды новых охотников из числа магов, оборотней и других обитателей Мира Тьмы.

• Мистер Морнинг не умер. Он следит за чистотой своего ковенанта, путешествуя из домена в домен и присоединяясь к разным котериям Седьмого дня.